no.199
1982年11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社・編集・発行人　赤木真澄　〒530 大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

今年も華やかなショー

3協会共催では最後のAMショー開催

"Gマシン"の出品抑制し TVゲームは新たに四十種

第20回AMショーの1階会場のようす

昨年下回る入場者数 全般的低調ぶり反映

JAMMA、JAPA、NAOの三協会共催としては二回目の展示会となる第20回AMショーが、九月二十九日から三日間、東京・晴海の国際貿易センターで開かれ、大型から小型までバラエティに富むAM機が出展七十九社（出版関係四社を含む）により所狭しと出品され、展示会場は例年同様熱気にあふれた。

このAMショーは「スペース・インベーダー」「パックマン」をはじめとする各種の人気TVゲーム機や、バラエティに富む遊園施設を生み出してきた日本のAM業界最大の展示会で、ここ数年来海外からも最も注目され、英国ATE、米国AMOAと並んで世界三大AMショーのひとつとされている。またAM機のマーケットが国際化し、それとともに国際的連携がさらに進むという前進が示される一方、国内ではTVゲームのコピーが依然横行していることや、非合法なギャンブル機の流行が見受けられるなどの悪しき状況を背景に、今回のショーは例年のAMショーの水準をかろうじて維持した。

今回のショーの特徴としては、遊園施設分野で一段とその内容が充実し、世界的水準を内外に示したこと、またゲーム機関係では「第20回AMショーに出品できないGマシン」を作成し、ギャンブル機の出品を抑制したため、例年に比べてその類の機械の出品が大幅に減ったことがあげられる。

なお主催者側は、AMショー期間中に別の場所で開かれたギャンブル機中心の展示会、GMF展（GMF協会）に対しその中止を申し入れたことを発表、ギャンブル機排除の強い姿勢を示した。しかし一方で、ギャンブル機を使用するオペレーターがなお増加しつつあると推測されており、TVゲーム機のコピー基板を使用するオペレーターも減少していないとされる状況とあわせ、今後ますます問題化していくもよう。

それでもTVゲーム機（AM機）ではセガ社、タイトー、ナムコ、データイースト、ユニバーサル、日本物産、コナミなどをはじめ約十五社が新機種を四十点近く発表、衰えない開発意欲を見せた。

入場者数は主催者発表によると延べ三万人（昨年三万五千人）、うち海外からは二千人（同三千人）。国内業者、海外からの業者ともに昨年を下回った。このことはやはり最近のギャンブルマシンの横行、コピー機の氾濫などにより、とくにTVゲーム機の市場がかなり低迷していることを反映しているものと言えよう。

なお来年JAMMA、NAOは独自に単独ショーを開く意向を示しており、三協会主催でのAMショーは今回が最後となった。来年秋開かれるAMショーについては現在まったく未定である。

開会式にてあいさつする中村雅哉JAMMA会長

上の写真は第20回AMショー開会式の全景（会場の前）

会場前でテープカット（左から建設省の森・建築指導課長補佐、通産省の熊野・産業機械課長、中村会長、与謝野衆議院議員の土田秘書）

日本遊園地協会の新理事長に 高倉氏（よみうり）就任

6月9日の全体会議で改選

日本遊園地協会（事務局＝東洋娯楽機内、NAPA）の新理事長に㈱よみうりランドの高倉真好常務が就任していることが、このほど判明した。

この理事長交替は任期満了に伴なうもので、六月九日の第三回全体会議で役員改選を行ない、その結果ほとんどの理事は留任（一部は新理事）になった。理事会で、これまで副理事長を務めてきた高倉氏が新理事長に、また阪急電鉄㈱・宝塚経営部の土田善久部長が新たに副理事長に選任された。これまで理事長を務めてきた松尾正理事長（近鉄興業㈱・常務）は理事に留任している。

高倉理事長は大正十五年生まれ、昭和三十一年によみうりランド入社、四十九年以来同社常務となっている。なおNAPAの役員は理事十八名、監事二名となっている。

同協会は昭和五十四年、遊園地の全国組織として発足したもので、実質的には東日本と西日本の二つの遊園地協会で運営されている。現在、五十四社六十一遊園地が加盟。

AMショーを機に東京で開かれた 招待会、会合、展示会

第20回AMショーを機に、タイトー、ナムコ、セガ社／エスコ貿易、ユニバーサル、関東娯楽工業がそれぞれレセプションを開いた。また日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）第八回理事会、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会、日本娯楽機械オペレーター協（JOU）例会などの各種会合も行なわれた。

これとは別に、ショウエイ展示会、SGOB会、カナヤ展示会、GMF協会展示会なども開催されている。

これらについては紙面の都合上、すべて次号にて報じる予定。

セガ社がコピーで訴えた

太東商事和解

8月18日、甲府地裁で

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）は、同社TVゲーム機の無断コピー品による著作権侵害行為の差止めなどを求めて、太東商事(株)（本社山梨県東八代郡、山下征士社長）を相手に、甲府地方裁判所で民事訴訟を開始していたが、このほど太東商事がセガ社に対し全面的に詫びることで和解が成立した。

TVゲームの著作権存在認め 一切コピー品を扱わない宣言

セガ社では、同社が製造販売するTVゲーム機「フロッガー」（開発したコナミ工業より全面譲渡済み）、「ザクソン」、「ジャンプバグ」（開発した豊栄産業よりほぼ全面譲渡済み）のそれぞれコピー品である「フロッグ」「ジャクソン」「ジャンプバグ」（インストラクションシート上の名称は「ジャンピングバグ」）を、太東商事が販売もしくは同社ロケーションで営業用に使用したため、同社に対する法的手続きをとってきた。まずセガ社は、昨年九月に「フロッグ」基板の販売などを禁止する仮処分を申請し十月に申請どおり決定を得た。これに続きセガ社は今年三月に同ゲーム基板などによる著作権侵害行為差止めなどの民事訴訟を起した。この訴訟は著作権侵害を（予備的に不正競争防止法違反を）理由に訴えたもので、コピー基板の販売等の禁止、コピー基板の廃棄、損害賠償そして謝罪広告を求めていた。また今年六月には前記三種類のコピーゲームの譲渡など禁止の仮処分を申請し決定を得ている。

こうしたセガ社の太東商事に対する法的手続きに対し、太東商事の山下社長は当初反発していたが、このほどセガ社に対し全面的に詫びることで和解となった。和解は八月十八日、甲府地裁で行なわれ、①太東商事はセガ社がTVゲーム「フロッガー」「ザクソン」「ジャンプバグ」ならびにそのインストラクションシートについて著作権を有すること、②太東商事は今後セガ社の製造または販売にかかるTVゲーム機（基板だけの場合も含む）について、無断複製（コピー）品を一切取扱わないこと——を両社間で確認した上で、裁判上の和解手続きを完了させた。

現在なおコピー業者数社を相手どって法的手続きを進めているセガ社は、有力オペレーターである太東商事との間で、所期の目的を崩すことなく平和的解決に達することができたことを、大変喜ばしいことと受止めている。セガ社の中山副社長と太東商事の山下社長は九月三十日に、今後両社は手を携えて相互の発展のために協力しようと固い握手を交した。

和解したセガ社・中山副社長(左)と太東商事・山下社長(9月30日)

JAMMA・法的保護委開き

TVゲーム無断コピー

対策を討議

JAMMA「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」第4回会合（9月21日）

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」（中山隼雄委員長）は九月二十一日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第四回全体会議を開き、TVゲームのコピーヤーに対する法的対策などについて話し合った。

この日出席したTV機メーカーは十二社。冒頭中山委員長は「現在ビデオゲーム著作権は確立されつつあり、細かい詰めの段階である。詰めのときこそ大事なことを確認し、メーカー同士としてコピー退治を仕上げていきたい」と語り、各社によるコピー対策の報告と討論に入った。

セガ社からは、コピー品に関し仮差押えの行なわれたトーワで同社倒産時に差押え封印がはがされるなどの事件が起っており、これを告発する考えを明らかにした。またコピー品「ジャクソン」に対する一連の法的手続きに関して、さらにハード電子に対し仮処分、仮差押え、またコピーメーカーの〝牙城〟といわれる丸菱電子らに対し仮差押えの、それぞれ決定を得て執行されたことが報告された、これらの執行時にセガ社以外のメーカー品のコピーが多数発見され、セガ社は各社にその旨連絡したが、これらはそれぞれコナミ工業、アイレムによる法的手続きなどの成果を生んだ。

訴訟含む法的手続きを報告、玩具、パソコンでも許諾化へ

セガ社以外では任天堂、ナムコ、ユニバーサル、サン電子がそれぞれ新たに訴訟を起こす意向を示し、タイトーはすでに結審となっている民事訴訟で近く判決が下る見込みが報告された。

前回問題となったNAOからのAMショー出展社四社について、ショー委員会はどう対応したか報告された。またアイレム/NAOのオペレーターに対する直接許諾方式については、問題があるとの意見が多く出され、次回全体会議で詳しく審議することになった。なおナムコから、ナムコが訴えている相手方のバンダイにセガ社が許諾した点に対し疑問点が指摘されたが、セガ社はバンダイに対し「ノウハウは提供していない」ことが明らかとなった。ナムコではパソコンのゲームについてもコピー品に対しては訴えていく意向を明らかにしている。

この全体会議の今後の運営についても検討され、各社まちまちに法的対策をするのではなく、総合的に立法、行政、司法に対し取組んでいくことが提案される一方、もっと実務者レベルで詰めを行なう必要性がタイトーから指摘されている。

データイースト「プロテニス」で

2社相手に訴訟

アイビスは逆に訴訟起し、反発

データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）では、同社DCカセット式TVゲーム「プロテニス」に関し、その無断コピー品を製造販売していたとして(株)テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）と(株)アイビス（本社東京、斉藤暹社長）の二社を相手どって、訴訟を起したが、その後(株)アイビスが逆にデータイースト相手に訴訟を起し、現在二つの訴訟は統一されて審理される見通しとなっている。

データイーストでは七月二日、テクノスジャパンとアイビスの二社が共同でデータイーストのTVゲーム「プロゴルフ」のハード基板とゲームソフトのテープとを無断コピーし、それを「ワールドテニス」として販売したとして、二社相手に不正競争防止法違反を理由に、コピー品による損害のうち二千九百万円の損害賠償を求めて東京地方裁判所に訴訟を起した。

これに対しアイビスはデータイースト他一名を相手どって逆に、七月二十一日付で民事訴訟を起した。それによるとアイビスは、テクノスジャパンが開発した〝テニスゲーム〟を内容とするTVゲーム〟を単に買ったと主張しているようである。

これら二件の訴訟について、主張はともかく同一の内容の事件なので統一審理する見通しとなっている。なお東京地裁民事第二十九部で審理は開始され、八月二十七日、十月六日と口頭弁論がすでに行なわれている。

本来はひとつであるこの訴訟は、デコカセットシステムというデータイースト社独自のゲーム交換方式のコピー問題とも関連しており、注目されるコピー訴訟であるとも言える。

各招待会・スナップ集

ナムコ・パーティーにて（左から右へ）アタリ社創設者で現在ピザ・タイム・シアターに専念しているブッシュネル夫妻、アタリ社・カサール会長、ナムコ・中村社長、ナムコアメリカ・中島社長

ユニバーサル・パーティーにて（左から右へ）新日本企画・川崎社長、アイレム・辻本社長、タイトー・コーガン社長、データイースト・福田社長、ベルギーのショーゲームス社ベイジャーズ氏、エスコ貿易・森社長

レーザーディスクによる高画質TV

ゲームに採用

セガ社「アストロンベルト」披露

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）では九月三十日、午後一時にAMショー会場の同社小間にて記者発表を行ない、レーザーディスクを使用した高画質TVゲーム機「アストロン・ベルト」の技術的内容などを明らかにした。

これはパイオニア(株)（本社東京、松本誠也社長）の協力を得て、光学式ビデオディスクを組み込んだTVゲーム機で、従来高画質ではビデオテープレコーダー（VTR）までだったがこれはVTRより格段画像が鮮明なうえ、ランダムアクセス機能を活用することで飛躍的にゲーム内容を増すことができるもの。「レーザーディスク」はパイオニアによる光学式ビデオディスクの商標。

AMショー会場・セガ社小間での記者発表に臨んだセガ社の（左から右へ）高橋部長、中山副社長、駒井常務、西倉部長

セガ社開発による高画質TVゲーム機「アストロン・ベルト」の基本的な仕組みは、パイオニアのレーザーディスクとTVゲーム基板とを結ぶゲームコントロール部からなり、レーザーディスクからのアナログ信号とビデオゲーム基板からのデジタル信号を合作したビデオ信号によるカラーモニター・ディスプレイと、音声信号によるスピーカーと低周波振動式オーディオチェア（ボディソニック）それぞれを作動させている。

アストロンベルトのしくみ

レーザーディスクは、①水平解像度三百五十本、絵素数約三十二万（通常のテレビで約六万）と極めて高画質の画像を作り出すこと、②レーザーを使用し非接触式なので摩耗せず、寿命が長いこと、③任意の画像を呼び出せるランダムアクセス機能が発揮できることなど、多くの特徴をもっている。とくにランダムアクセスは、瞬時に任意の画像を呼び出せるため、ゲーム機ではプレイヤーの操作に対応して次々と画面が変化していく点は画期的とされている。

「アストロン・ベルト」の場合、特撮画面の中にプレイヤーの操縦する宇宙船が登場し、敵宇宙船と戦闘する。プレイヤー側の発射したレーザーが敵宇宙船に当たると敵は爆発し、別のシーンに移る。ビデオディスクによる高画質とボディソニックで、従来のTVゲーム機にない迫力を生んでおり、AMショーの会場でも最も注目される出品機となった。

同社では、今回発表した「アストロン・ベルト」はあくまでも試作機であり、今後さらに開発を進め、来春にも発売したいとしている。なおこの記者発表では①駒井常務誕生、②太東商事との和解についても発表があった（関連記事参照）。

データイースト「ハンバーガー」で

ミッドウェーに許諾

家庭用は全面的にマッテル社へ

AMショー会場にて(左から右へ)ミッドウェー社・マロフスキー社長、データイースト・福田社長、ミッドウェー・ジャロッキー副社長

データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「ハンバーガー」（海外向け機種名「バーガータイム」）に関して、業務用TVゲーム機では北米市場を対象に米国のバリー／ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）に製造許諾し、同様に家庭用分野では日本を除く全世界の市場を対象に米国のマッテル・エレクトロニクス社に製造販売の許諾を与えたことを明らかにした。

業務用TVゲーム機ではミッドウェー社に対してデータイースト社からは当面同ゲームのソフトをPCボードで供給し、ミッドウェー社はアップライト型で十一月にも出荷する予定となっている。またデコカセット(DC)システムの完成品とゲームキット（ソフトテープなど）の形では、データイーストの米国現地法人であるデータイーストINC（本社カリフォルニア州サンタクララ、福田哲夫社長）がミッドウェー社の出荷と併行して行なうことになっている。

家庭用分野については家庭用TVゲーム、ハンドヘルドゲーム盤、卓上ゲーム盤などが含まれている。マッテル社は「インテレビジョン」の商標で家庭用TVゲームのコンソール（本体）とゲームソフト・カートリッジを製造販売してきている。すでにデータイーストから「ロックンチェイス」「ミッションX」「ディスコNo.1」の許諾を受けて生産しており、とくに「ロックンチェイス」のカートリッジは百万個以上も生産した実績があるとのことである。

なおTVゲーム以外の「バーガータイム」のキャラクター使用など商品化権については、マッテル社に許諾権が与えられている。

金子製作所「フライボーイ」で

アタリ社へ許諾

アタリ社はUAI社に販売権

TVゲームソフトの開発メーカー、(株)金子製作所（本社東京、金子浩社長）では、同社TVゲーム「フライボーイ」（海外では「ファースト・フレディー」）に関して、海外へは六月上旬、米国アタリ社に対し日本を除く全世界市場を対象に独占的製造許諾を与えたことを、このほど明らかにした。アタリ社では同ゲーム機を製造し米国市場でUAI社に独占的販売権を認める一方、ヨーロッパ市場へは基板ベースで輸出しているとのことである（本紙「海外の話題」参照）。

同社では「フライボーイ」を国内では、タイトー、セガ社、テーカンに対しそれぞれ非独占的にライセンス基板を販売したことも明らかにしている。なお同社が開発したTVゲーム「レッドクラッシュ」も以前テーカンに対し、同様に販売したとのことである。

ユニバーサル「ミスタードゥ」は

タイトーが独占販売

海外はほぼ従来どおりのルートで

(株)ユニバーサル（本社栃木県小山市、岡田和生社長）ではこのほど、同社開発のTVゲーム機「ミスター・ドゥ」に関して国内では同社ロケ使用分を除き、(株)タイトー（本社東京、コーガン社長）が独占的に販売することが十月一日付で決まったと発表した。タイトーへは基板ベースで供給されることになっている。

海外市場について同社では、「ミスター・ドゥ」を従来通り英国ではエレクトロコイン・オートマティクス社（本社ロンドン、ジョン・スタージデス社長）、西ドイツではADPオートマテン社（本社エスペルカンプ）を通じて販売すること、また米国では現地法人のユニバーサルUSA社（本社カリフォルニア州サンタクララ、奥野副社長）から発売される予定であることを明らかにしている。

セガ社／エスコ貿易・パーティーにて（左から右へ）英国ザイレック社・スタンバー氏、ジャパンレジャー・金沢社長、ザイレック・パーカー社長、米国コインイット社・ホックバーグ社長、ザイレック・スウィフト重役

セガ社／エスコ貿易・パーティーにてタイトー・コーガン社長（左）とセガ社・ローゼン社長

ユニバーサル・パーティーにて（左から右へ）ユニバーサル・岡田社長、通訳嬢、友栄・内田社長、エスコ貿易・森社長

ポーカーゲーム機

NC9も調査

健全なゲームとは程遠い、と同番組が意見

TVポーカーゲーム機が全国的に問題になっているが、このほどNHK総合テレビの「ニュースセンター9時」でとりあげられるに至った。

放映されたのは九月二十一日の夜九時すぎ。「過熱！ポーカーゲーム」と題して、NHK社会部の坂庭記者がレポートする形で報じた。TVポーカーゲーム機が千円札受入れ、最高五百倍の上に倍々ゲームつきの賭博性の強いものであることを確認したうえで、ゲーム喫茶、取締り現場、某メーカー工場に沿って問題点などをまとめている。

このレポートの中で、ほとんどのゲーム喫茶が取材拒否したこと、関係者らの話によるとこれらのゲーム喫茶の背後に暴力団がいること——などが指摘され、全国で数千軒あると推定されるこれらのゲーム喫茶に対し警察当局は摘発強化を進めていると報じた。また、名前など一切出さないことで取材に応じた某メーカー工場（埼玉方面と推定される）を紹介、ポーカーの後の倍々ゲームでわざと客の勝つ確率を悪くする小さな追加基板も示した。

同番組の木村太郎キャスターは、最近は一万円札用も出回っており、これらは健全なゲーム・ギャンブルとは程遠いものと締めくくっている。

NC9のタイトルから

同番組の一場面から

大レ協が9月例会を開き

新旧理事長交替

副理事長については次回で決定

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪市天王寺区、的場昭一理事長）では九月二十四日、大阪・森の宮青少年会館にて九月例会を開き、的場氏が正式に理事長に就任したことなどが報告された。五月の総会で的場氏（㈱ベンドジャパン）が新理事長に内定したが、それ以後就任が確定しないままになっていたが、このほど同氏の承諾が得られたため、その報告を中心に今回月例会が開かれたもの。

例会では役員選考委員会委員長の中村欽也氏（東宝商事㈱）から、的場氏の新理事長確定に至る経過についての報告があったあと、新旧理事長のあいさつがなされた。峯久旧理事長は「当組合が設立されて三年になり、その間短くもあり長くもあったが、大過なく過ごせたことに対し皆様にお礼を申し上げます。なお新理事長の的場さんは行動力が人一倍ある方なので、今後当組合のさらなる発展が期待できる」と述べた。そして的場新理事長は「当組合は（前身の大阪自動娯楽機組合から考えると）この業界では全国で初めて設立された業者組合であるだけに、これまで培われてきた対外的な信用を汚さないよう一所懸命にやっていき、ますますこの組合を発展させていきたい」と抱負を語った。

なお理事については六名が内定しており、理事の中から副理事長その他の役職が決められ、次回例会（十一月開催予定）にて正式に発表されることになった。理事内定者は次のとおり。中村欽也氏、田中熊雄氏（プレイタウン）、檜原敬親氏（日本アミューズ）、平井登志夫氏（太栄商事㈱）、曽久雄氏（駒川ゲームセンター）、山本英二氏（㈱富士リース）。

このほか共同購入や組合員融資、親睦旅行などについて意見交換がなされ、またセガ社、任天堂、関西精機の三社からそれぞれ新製品紹介があった。

大レ協9月例会で交替した元理事長の峯氏（左）と新理事長・的場氏（ベンドジャパン社長）

中部オペレーター会の9月例会

ゲーム大会検討

中部オペレーター会（事務局名古屋、梅村富久理事長）では九月二十日、名古屋市内のサンプラザにて九月例会を開き、同会主催「ゲームフェスティバル」の検討や今後の日程などを決めた。

「ゲームフェスティバル」についてはかねてより検討が進められてきたが、現在なお検討中で、今回の例会でももっぱら開催趣旨についての意見交換が行なわれ、具体的な開催方法や日時、場所などを決定するまでには至らなかった。

例会では同フェスティバル開催に当たり、単なるイベントとして終わらせるのではなく、同会が健全業者の集まりであることをPRするためのものとしてとらえ、その面を前面に打ち出し、その方法をさらに練ることになった。現在のところは大筋のみ決まっており、その方法は各ロケーションにポスターおよび得点表を掲示し、各ロケごとにゲーム大会を実施、そして年末にチャリティーイベントを含む大がかりなゲーム大会を開催しチャリティーの収益を福祉関係に寄付するというもの。なおPR用ポスター（B全版四色刷り）と得点表（B2版）は七月下旬に完成、各会員に配布されている。また当日出席した大手オペレーター四社（セガ社、タイトー、ナムコ、エスコ）にも同業者として同フェスティバルに協力してもらう方向で進めている。

このほか同会ではプライズマシン用の景品を取扱うことになり、景品の箱のデザインが決まり発表された。また中部地区でもPTAのゲーム場に対する動きが活発になってきているため、同会でも独自にPTA対策を検討していくことになった。

今後の日程については、第二十回AMショーへは例年のようにまとまっては行かず、各自で見学することになったほか、十一月五日にゴルフ大会、十二月二日か九日に同会の忘年会（いずれも開催場所未定）を開く予定になっている。

ジュークボックスによる ベストヒット 10 （セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	待つわ	フィリップス	あみん
2	哀愁のカサブランカ	CBSソニー	郷ひろみ
3	小麦色のマーメイド	CBSソニー	松田聖子
4	ダンスはうまく踊れない	キャニオン	高樹澪
5	NINJIN娘	NAV	田原俊彦
6	契り	HIR	五木ひろし
7	大きな恋の物語	フィリップス	よせなベトリオ
8	暗闇をぶっとばせ	嵐	嶋大輔
9	あの場所から	フィリップス	柏原よしえ
10	ねじれたハートで	KAORI	桃井かおり 来生たかお

全日本地区：9月11日〜9月24日の2週間

セガ社顧問の

駒井氏、常務に

CE部門担当、9月29日付で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）では、九月二十九日の臨時株主総会および取締役会において、さきほど同社顧問となった駒井徳造氏を常務取締役に選任した。

駒井氏は八月に任天堂レジャーシステム㈱を退社、九月一日付でセガ社に顧問として迎え入れられ、さらに二十九日付で常務に選任された。同社の発表によると、同氏は今後セガ社のコンシューマー・マーケット部門を担当することになっている。

セガ社はエスコ貿易や米国グレムリン社と同様に米国セガ社の子会社であり、さらに米国セガ社はパラマウント映画社と同様にガルフ&ウェスタン（G&W）社の子会社となっている。米国セガ社は今年三月十八日、米国のコレコビジョン家庭用TVゲームに関し、日本のセガ社が来年から国内向け独占的ディストリビューターとなることで米国コレコ社（本社ニューヨーク、グリーンバーグ社長）と合意したと発表している（本紙第187号既報）。従って少くともコレコビジョンの家庭用TVゲームに日本のセガ社が着手することは確実であり、駒井常務はこれらの業務につくものと見られている。

TVゲーム各5種でタイトーが

全国ゲーム大会

各ロケ500店で10月10日まで

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では九月十日から十月十日までの一ヵ月間、「タイトー・TVゲーム・五種競技大会」を実施した。これは同社ロケーションで行なう全国規模でのTVゲーム大会としては、「クイックス・ゲーム全国大会」（一月十五日から一ヵ月間）に次いで今年二回目。

同社ではオペレーター部門の展開を図るうえで、毎年一回は企画性ある大イベントを開催していく意向を持っており、今回の大会はそのイベントのひとつとして実施したもの。このイベントはプレイヤーへのサービス面も含めて健全に楽しく遊んでもらうとともに、販促効果をも狙えることを目的としている。

五種競技大会は同社ロケーションのうち全国約五百店で開催され、その名のとおり五種類のTVゲーム機にて得点を競い、高得点者に賞品が贈られる。ただ規模は全国的だが、同社地方部（全国を十五地区に分割）ごとに入賞者を選定するという方法をとっている。

競技方法は、期間内に随時、各機種の自信ある得点をスコアカードに記入し、係員の認証を受けて登録、全機種のプレイが終了した時点で係員にスコアカードを提出することになっている。そして各地方別に五機種の合計得点および各機種ごとの最高得点を集計し、十一月二十日に入賞者が発表される。

賞品は合計得点の優勝者には「日立トランシーバーセット」、二位に「セイコーダイバーウォッチ」、三位「コダックディスクカメラ」、四位と五位に「日立計算ラジオTHC・6800」、六位から十位までに図書券五千円がそれぞれ贈られる。また機種別の最高得点者には図書券三千円が贈呈される。

ナムコアメリカ社長の

中島氏、本社重役

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、八月の定期株主総会および取締役会において、同社社長付部長とナムコアメリカ社社長を兼任している中島英行氏がそのまま取締役となり、山内一顧問は顧問を解き監査役に選任された。

ナムコアメリカ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、中村雅哉会長）は米国におけるナムコの現地法人で、一〇〇%同社の子会社。中島氏はいずれの会社においても重役となったことになる。

論潮

"子ども用G機"

「子ども用ギャンブルマシン」がいぜん問題になっている。ギャンブル機による賭博が社会的問題になっており、それらの撲滅にAM業界は努力しているはずなのに、子ども用のギャンブルマシンがAM業界筋で支持されているとしたら、これはおかしいではないかという問題である。

この点についてはさらに、「子ども用ポーカーゲーム機」が出回わりつつあるとの話もあって、事態はますます悪化している。これら事態悪化の原因はすべて、NAO、JAMMAが「子ども用ギャンブルマシン」に関して曖昧な態度をとっており、場合によっては明らかに支持する態度を示していることによる。

ギャンブルマシンとは基本的に賭博ゲームそれ自体を内容とするゲーム機であり、その基本的なゲーム要素は偶然の勝負事になんらかのものを賭けることで成り立っている。現実に財物を賭ければ賭博罪を構成することになる。従って法律的には、一定の技術介入性などが認められたパチンコなどの風営遊技機、使用目的などの条件を満たして風営許可不要としたプライズマシンが、それぞれ厳しい条件下で設置運営を許されているだけである。メダルゲーム場では（NAOではなく）JAAの「メダルゲーム場運営基準」を守って運営することだけが、行政指導上許されている。これら以外には行政上許されているものはないのだ。

しかしNAOの「メダルゲーム場運営基準」、少し趣旨は異なるがJAMMAの「賭博機械の排除の為の基準」はいずれも、注意深く「子ども用ギャンブルマシン」を規制の対象から除外している。たとえば極端な話で言うと、ミニアップのTVポーカーなりマージャン（クレジット方式）を一クレジット二十円以下なら子ども用に使用できる——ということになり法律、行政面に対して真向うから対立する立場であると言える。この矛盾は第20回AMショーでも子ども用G機出品という形で公然化したと言える。

自販フェア今年も中止

日本自動販売機工業会（本部東京、兼本邦興会長・富士電機冷機㈱）主催による「自動販売機フェア」は、昨年に続いて今年も開かれないことになった。

同フェア中止の理由について工業会では、自販機業界が不況業種とされていることから今年もフェア開催は見合わせることにした、としている。なお来年のフェアについては、十月に開くことが確定しているとのことで、来年は「第二十回」を迎えることになる。

社名変更

㈱トーアイ（旧・日興産業㈱）＝東京都千代田区神田松永町十七、☎二五五—七七六六、須貝孝社長。

新会社設立

㈱プチ・ジャパン企画電子工業部＝旭川市東二条二、☎（〇一六六）二四—五四二五、曳地正夫社長（㈱プチ・ジャパン企画と同系列）。

事務所移転

アルュメ㈱＝東京都目黒区中根一の九の九、☎七一八—九六一一、津行良明社長。

ダイヤテック㈱＝東京都渋谷区恵比寿南二の三の三、第一恵比寿マンション、☎七九一—三八八一、鍋田邦汎社長。

事務所閉鎖

㈱三共・大阪支店＝九月三十日をもって閉鎖。

Amusement Machine Show 2F
ボナンザエンタープライゼズ
●ボナンザボックス
シグマ商事
●ポンポコ
バリージャパン
シグマ商事
●ローリングスターファイヤー
新日本企画
●ダイヤモンドダービー
●トロン
コニー産業
●トリプルスピン
●スピン&スピン
●シックスゴール
ジャパンレジャー
●ブループリント
ティーアイ・エム
タイトー
東京パブコ
●スコーピオン
●キャノンボール
バリージャパン
●タイムトンネル
●ロックンパンパン
●ワンモアチャンス
●サイクリングレース
●ジョリージョガー
●コズミックガンネット
●ケーブマン
●スピリット
●パンク
宇宙・都市・田園パターンの変化
●ミステリーフォールズ
ツムラ
タイトー
●ダイヤモンドダービー
バリーサービス
●バリーボンド電子学校のご案内
ミクマ産業
●ダイナマイト
●ミラクルハット
●カラオケビジョン スイングスター
●ゴールデンポーカー
新日本企画
ロジテック
●バズーカボクサー
セガ・エンタープライゼス
ユニバーサル
●ミスタードゥ
●ラッソ
新日本企画
●ワールドタワー
●パイオニアバルーン
サン電子
●宝島
●フロッガー
●ケンフーマン
●カンガルー
●ビデオカラオケ
●日活ビデオ
ユーエンタープライズ
日本物産
●ワイピング
●ゴーステラ
プーヤンのぬいぐるみ
コナミ工業
●ザ・カラテ
日本物産
●プーヤン
●スーパーパックマン
●マッピー
●ハローキティのマイ・ポート
●ハローキティのマイ・スマイル
●ハローキティのマイ・バルーン
エスコ貿易
●ズーム909
ナムコ
●ポールポジション
セガちゃん
セガ・エンタープライゼズ
カワクス
●ゴンタロードラッシュ
他にコスモファイタ6ガロン
大森電気
●バトルクロス
Amusement Machine Show 1F
●フラワーロボット
はっちゃん
●ミスターモグラ
●メガロX
タスコ
●スカイバルーン
泉陽興業・泉陽機工
●オートチェア(模型)
●スクランブル(模型)
●サイクルモノレール(模型)
東洋娯楽機・東洋油機
●ジャンボキリン
大阪テント・ダックマン
●ミニポータロボット
日邦産業
●ゴーカートDX20
●ラウンドピポロ
信水貿易
●コントロールカー DL21 SL100
朝日エンジニアリング
●イベント用マモス
●チビロコシリーズ新幹線など
●シャトルパトカー
加藤鈑金工業
●スニーカー
●スペースステーション
ホープ
●シャトルトレイン ●シャトルヘリコプター
●シティバス ●チビッコSL など
明昌特殊産業・岡本製作所
●アポロ2000
富士電機冷機
●コインパッサー
大倉産業
真砂工業
関東娯楽工業
●ガレオン
日興精機
●モーターボート
●ロックフィシング
ミゼッティ工業
三精輸送機
関西娯楽
日本娯楽機
東亜自動車機製作所
エフエム
カトウ製作所
ママトップ
加賀電子
トーケン
コアランドテクノロジー
友栄
半田機械器具
フォルテ電子
ユニバーサルプレイランド
こまや製作所
三和エレクトロニクス
関西精機製作所
ローラートロン
●ザ・ドライバーⅡ
レジャートロン工業
K&U商会
岐阜特機
サンリツ電気
九娯貿易
アイレム
レスター
旭精工
●電子コインセレクター外9種
任天堂レジャーシステム
●ドンキーコングジュニア
Help!! Help!!
日光堂
エム・アイ・ピー
●スナイパー31
●ピーポ
●パルサー1200
他関連商品
デーダイースト
●ハンバーガー
●フィッシング
テーカン
日本コインコ
●コインアクセプター
他にポールポジションチェックマンなど
アミューズメント通信社
アミューズメント産業出版
ゲームマシン
コインジャーナル
総合ユニコム

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

関西精機製作所　カトウ製作所　大森電気

関西精機製作所

同社「ザ・ドライバー」のデザインを一新し内容も一段と充実させたコックピット型「**ザ・ドライバーⅡ**」をメーンに、「**ファイヤーマン**」（試作品）、アップライト型「スターファイブ」、力試しゲーム「**ニューストライカー**」、人気TVまんがのフィルムをのぞき込んで楽しむ「**ちゃんねる100**」などアーケード機を意欲的に展示。

カトウ製作所

親子で楽しめるアーケードゲーム機「**ゆかいなどうぶつランド**」を発表。同機は運動会の玉入れ競争を採用したもので、カラーボールをボタン操作により上部のかごに入れていくゲーム。1人でも2人でもプレイできる。このほか「ケンちゃんのスペーストラベル」、「おしゃべりオーム」、「まほうつかいエミちゃん」を出品した。

大森電気

TVゲーム機メーカーを指向する同社は、全部で4パターンの異なった展開をする宇宙戦争がテーマのTVゲーム機「**バトルクロス**」を中心に出品。その他宇宙戦争ゲーム「スカイベース」、日本ゲーム製「スペースハンター」などを展示。なお「カージャンボリー」は未完成のため出品されなかったが、12月頃に発表される予定。

コナミ工業

風船につかまって子ブタを狙ってくる狼たちを、親ブタがやっつけていくというTVゲーム「**プーヤン**」を中心に、その他子ども用ゲーム機の新製品を展開した。ジャンケンがテーマの回転式「**ケンプーマン**」、電光点滅式「**宝島**」、TVゲーム機「フロッガー」のゲーム要素を採り入れた蛍光表示管使用ゲーム「**フロッガー**」など。

コアランドテクノロジー

今回のショーでは機械の出品はせず、もっぱら英文による同社のアピールを中心に企業イメージのアップを図った。最近同社のTVゲーム機は全面的にセガ社から発売されており、同社「**王将**」と「**ペンゴ**」はセガ社小間から出品となっている。なお現在開発中の新ゲームは11月にシカゴで開かれるAMOAで発表するとのこと。

九娯貿易

オペレーターであるとともにディストリビューター、輸出業者でもある同社は、八千代電器「**モールアタック**」（ミニアップ）を中心にICM「アリババと40人の盗賊」、アルファ電子「タルボット」、オルカ「スプリンガー」、極東企画「**トリプルパンチ**」（同社小間では「ノックアウト」として展示）などのTVゲーム機を出品した。

写真で見る＝各社出展内容一覧

AM通信社より感謝をこめて

日本のAMマシンの市場は今や世界的なものとなっており、今回のAMショーでもその実力をまざまざと見せつけたようでありました。ここに掲げる写真特集は、そうした各出展社の出展内容とそのふんいきを伝える写真で組んだものです。とくに、注目すべき話題の機種については太文字で示してあります。

今回の写真特集では、①アーケードゲーム機、②乗物機と遊園施設、③ディストリビューター、④メダルゲーム機、⑤カラオケとパーツその他にとりあえず分けて、本号では①を掲載し、次号で②以降を掲載する予定です。こうした分野別の組みかたが最上の方法とは限りませんが、日本の業界の実情に少しでも合わせるとの考えで配分してみました。

さて小社の小間（上の写真）におきましては、恒例によりショー特集号を通してご購読を多数受けつけたほか、洋書「アミューズメントパーク・ガイドブック」「アンチックスロットマシン」を特別頒布しました。全国から多数のご愛読者の方が小間にお寄り下さり、誠に有難うございました。

アーケードゲーム機

TVゲームで新技術 新コンセプト創造続く

依然としてTVゲーム機がアーケードゲームの主流を占めているなか、今回も多くのメーカーが新ゲームを発表した。TVゲームでは宇宙戦争もの（3D効果採用が増えた）とキャラクターものが基本だが、ドライブゲームでも高度な内容のものが出品された。またレーザーディスク採用のゲームも発表され、ゲーム内容を無限に展開するものとして注目を浴びた。

しかし一方でゲームソフトのみの展示も目立った。

TV機以外では、関西精機、こまや、カトウ製作所、友栄などがアーケードゲーム開発に意欲的に取組んでおり、この分野での充実が望まれているところだ。

アイレム

ナナオ製「**マイアストロクラフト**」はカードリーダー方式による占い機で、いろんな種類の占いで人気を呼んだ。TVゲーム機「ムーンパトロール」を同社新テーブル型キャビネットにて出品。このキャビネットは14㌅、18㌅モニター交換可能（タテヨコ兼用）、ダブルコインセレクター取付可能、電源容量アップなどの特徴を持つ。

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

ティー・アイ・エム

東京方面を中心にしてディストリビューターを指向する同社では、テーブル型ＴＶゲーム機３機種を展示した。本将棋ゲーム機「将棋」（アルファ電子）、麻雀ゲーム機「ロイヤルマージャン」（日本物産）、「ウッドペッカー」（八千代電器）を出品した。

タ　イ　ト　ー

ＴＶゲーム機は**「タイムトンネル」**を中心に**「ジョリージョガー」**、ゴットリーブ**「リアクター」**、ザッカリア**「キャット＆マウス」**、アタリ**「グラビター」**、アーケード機**「ロックンバンバン」「ダブルチャンス」「サイクリングレース」**、フリッパーは**「ケーブマン」**ほかゴットリーブ３種、ＷＭＳ**「コスミックガンファイト」**など。

セガ・エンタープライゼス

世界初の光学式ビデオディスク採用のＴＶゲーム機試作品**「アストロンベルト」**を披露し話題を集めた。**「ズーム-909」**、**「ルビコン」**、**「ビーザー」**、**「マイティモンキー」**、米国グレムリン社**「タックスキャン」**、コアランドテクノロジー開発**「ペンゴ」**などＴＶゲーム機、ロボット「セガちゃん」、両替機、メダル貸出機など。

任天堂レジャーシステム

今回のショーでは、同社「ドンキーコング」の続編として構成されたＴＶゲーム機**「ドンキーコング・ジュニア」**（アップライト型とスチール製テーブル型キャビネット）のみにしぼって出品した。同機は低価格で本体販売しかなされず、これによりＴＶマーケットの正常化の一助にしたいという同社の方針をアピールした。

ナ　ム　コ

本格的ＴＶドライブゲーム機**「ポールポジション」**、ＴＶゲーム機**「スーパーパックマン」**、米国バリー社フリッパー**「ミスター＆ミセスパックマン」**のほか、人気キャラクター〝ハローキティ〟を採用した定置型乗物機**「マイボート」**、**「マイスクール」**、**「マイバルーン」**を出品。迷路脱出ロボット「マッピー」の実演もあった。

データイースト

デコ・カセットシステムによるＴＶゲームカセット**「フィッシング」**、**「ハンバーガー」**、そして従来のＴＶゲーム機をカセットシステムにできる「デコ・マルチキット」、14㌅画面用キャビネットに18㌅ブラウン管をセットした新テーブル型ＴＶゲーム機キャビネット**「デコ18」**、血液型による占い機**「コンピュートロン」**など出品。

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

サンリツ電気

宇宙戦争をテーマとした立体感あるＴＶゲーム機**「ルージュアン」**は、ＵＦＯ軍との戦い、巨大宇宙船上とその内部に場面が分かれ、失敗すると大きな口が不気味に笑う。そのほかＴＶ麻雀ゲーム機「ロンⅡ」、キワコ製ＴＶ花札ゲーム機「恋来パート２」を出品。なお「ファイヤーマン」は未完成のため出品されなかった。

サ　ン　電　子

現在新機種を開発中のため、ショーでは**「カンガルー」**１機種のみにしぼって展示。新機種については、今年中に発表したいとしている。なお同社小間では「ＴＶゲームアイデア＆お困り事何でもご相談コーナー」を設け、とくに「カンガルー」に対する意見やオペレーション状況などを中心に顧客の声を聞いていた。

こまや製作所

ピエロをジャンプさせランプ点灯位置で止まると景品が出るプライズマシン**「ジャンポリン」**を発表展示。ディスプレイ用置物の〝こまやおもしろシリーズ〟の**「おもしろベンチ」**は座ると音が出る。**「いまなんじ」**は丸窓から顔を出して記念写真を撮るもの。**「おおきくなったね」**はピエロが背丈を計ってくれるもの。

新日本企画

２つのルーレットにより世界一周の旅をスゴロク遊びにて行なう電光点滅式プライズマシン**「ワールド・ターゲット」**に重点を置いた展示がなされ、ＴＶゲーム機「ラッソ」や「パイオニア・バルーン」などを同社特製のミニアップライト型キャビネットに組み込んで出品した。ＴＶゲーム新機種は開発中で未発表となった。

ジャパンレジャー

英国のザイレック・エレクトロニクス社による製造許諾を得たＴＶゲーム機**「ザ・ブループリント」**は、部品を集めてポンプを完成させ、モンスターをやっつけて美女を救うゲーム。同社小間の中央部に同機の大きなキャラクター人形を設置し、同機のコミカルさを大々的にアピールした。もう１機種「チェックマン」も出品された。

シグマ商事

タヌキがエサを求めてジャンプしながら歩き回るＴＶゲーム機**「ポンポコ」**を披露したほか、迷路画面によるスペインのプレイマチック社製ＴＶゲーム機**「クリーン・オクトパス」**も参考出品した。また「わが青春のアルカディア」をおまけつきミニアップライト型とミニアップロボの２種のキャビネットにて展示。

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

ユニバーサルプレイランド　／　ユニバーサル　／　友栄

ユニバーサルプレイランド
同社開発のＴＶゲーム機３種——海中で宝物を拾って島に運ぶゲーム**「フライデー」**、海戦ゲーム**「デストロイヤー」**、ヘビを操作してフルーツなどを食べていく**「スネーQ」**を発表しメーカー指向を強調。このほかクレーン機「ラッキークレーン」、ナムコ「ボールポジション」、セガ社両替機なども展示された。

ユニバーサル
通路を作りながらチェリーを食べていく**「ミスター・ドゥ」**、迷路でダイナマイトをセットして敵をやっつける**「ミセス・ダイナマイト」**、３Ｄ効果のある宇宙ゲーム**「スペースレイダー」**のＴＶゲーム機３種のほか、プレイ時間や機械故障、イタズラなどをコンピューターにより管理する「データ管理システム8200ＦＸ」を紹介した。

友栄
パチンコ式プライズマシンの新製品２機種を発表展示した。**「森のゆうびんやさん」**はボールを手紙に見たてて動物たちのポストに入れていくもの。**「棒たおし」**は運動会の同名種目をゲーム機化したもので、紅白どちらかのポケットにボールを入れていくゲーム。アイセル商事の動くぬいぐるみ**「サファリーペット・ミニ」**など。

ロジテック　／　ローラートロン　／　レスター

ロジテック
車をビルの駐車場にどんどん駐車させていく**「スカイパーキング」**、地下から上部に進んで火山を爆発させる**「マグマン」**、ボクサーが動物とボクシングをする「ラッシュボクサー」などＴＶゲーム機のほか、レーザーディスク採用の東映芸能ビデオ「東映カラオケビデオディスク」、カラオケジュークなどを展示した。

ローラートロン
木を舞台にキツツキにこわされた家を建て直していく**「ウッドペッカー」**、火の攻撃を避けてブルドーザーを操作し、荒地に花壇やビルなどを建設していく**「ファイヤードーザー」**（参考出品）の２種の同社オリジナルＴＶゲーム機を披露。八千代電器「モールアタック」も出品した。音声に反応してランプが点灯するバッジも販売。

レスター
テーブル型のプライズマシン**「ルーレッター・フィーバー」**（「ルーレッター７７７」のパートⅡで電光点滅式）、「レスコ・スイング」、「テーブル・アレンジーⅡ」、「ルーレッター・ツイン」を出品したほか、これらプライズマシン用の各種景品類を展示していた。

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

ショーで話題のＴＶゲーム画面

本紙「話題のマシン」で採り上げたものはここで省略しました。

バトルクロス（大森電気）

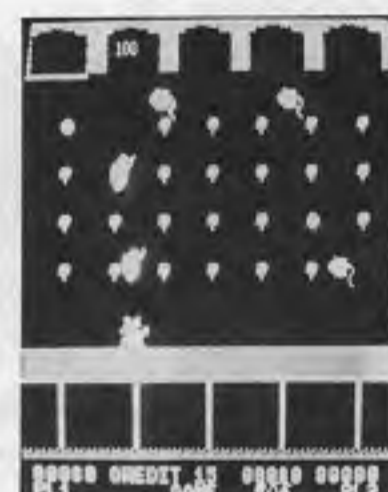
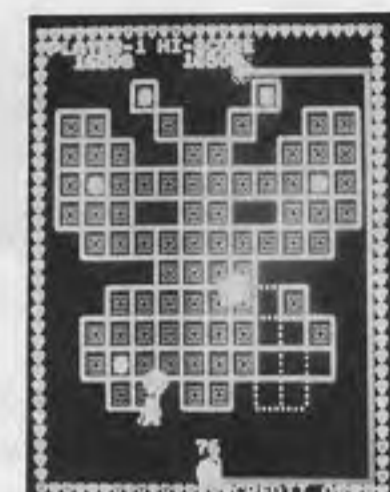
グラビター（アタリ）

ポンポコ（シグマ）

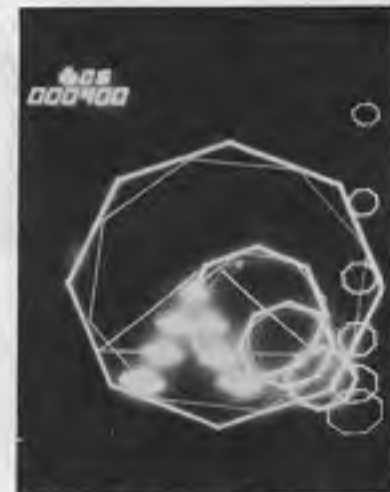
ルージュアン（サンリツ）

ズーム909（セガ社）

コンステラ（日本物産）

ウッドペッカー（ローラートロン）

キャット＆マウス（ザッカリア）

ジョリージョガー（タイトー）

ミセスダイナマイト（ユニバーサル）

プーヤン（コナミ）

タックスキャン（グレムリン）

半田機械器具　／　バリージャパン　／　日本物産

半田機械器具
故障の少ない綿菓子自動販売機**「コットンキャンディー」**を中心に、風船自動販売機「ファンキーマルーン」、両手にグローブをはめて人形のボクサーにパンチを加えるアーケードゲーム機**「チャンプ」**（参考出品）、業務案内係やイベント用に役立つロボット「Ｓドール」（東京デザイン工芸）などを出品した。

バリージャパン
米国バリー社とバリー／ミッドウェー社の日本でのソウル インポーターである同社は、異なった４種類のゲームができる**「トロン」**、ドットを消す**「ソーラーフォックス」**、悪魔を消滅させていく**「サタンズ・オブ・フォロー」**などＴＶゲーム機、フリッパーはカードとルーレットが付いた**「スピークイージー」**、**「スペクトラム」**を出品。

日本物産
操縦旱を握り円盤を次々と撃破していくという３Ｄ方式採用の宇宙戦争ＴＶゲーム機**「コンステラ」**は、同社初のコックピット型にて出品。**「ワイピング」**はバイキンを避けて掃除機でフロアを清掃していくＴＶゲーム機。いずれもさらにまだ改良が加えられるもよう。このほかＴＶ花札ゲーム機「花ピューター」が出品された。

ビデオゲーム「ディフェンダー」のROMのコピーによるプログラムおよび視聴覚著作物の著作権侵害

ウィリアムス・イレクトロニックス社　対　アーティック・インターナショナル社

（合衆国控訴裁判所第3巡回区　1982年8月2日判決）

ビ デ オ ゲ ー ム 裁 判 事 例 の 研 究 … 3

早稲田大学教授　土井輝生

事実

原告・被控訴人ウイリアムス・イレクトロニックス社（Williams Electronics, Inc.）は、コイン操作ビデオゲームの製造・販売に従事する会社で、一九七九年十月ごろ〝DEFENDER〟と呼ぶ新しいビデオゲームの設計を開始した。このゲームは、一九八〇年の見本市で業界に紹介され、それいらい市場において非常に成功した。このゲームにおいては、宇宙船および人間のシンボルと戦うエイリアンのシンボルがある。プレーヤーは、宇宙船の飛行と搭載された武器とを操作し、侵入したエイリアンが地上から発進した航空機に乗った人間を誘惑するのを防ぐ使命をもっている。

ウイリアムスは、ディフェンダーについて三件の著作権登録をうけた。第一はコンピューター・プログラムについて（登録番号TX六五四―七五五、一九八〇年十二月十一日発効）、第二はゲームの「アトラクト・モード」でディスプレーされる視聴覚効果について（登録番号PA九七―三七三、一九八一年三月三日発効）、第三はゲームの「プレー・モード」でディスプレーされる視聴覚効果について（登録番号PA九四―七一八、一九八一年三月十一日）である。著作権表示は、はっきり見えるようにゲームのキャビネットに付され、アトラクト・モードのあいだおよびプレー・モードのはじめにCRTスクリーン上に表示され、各記憶装置（ROM）の外箱にてん付したラベルに記載されていた。さらに、ウイリアムスのプログラムには、コードで、〝Copyright 1980―Williams Electronics〟の語を記憶装置に格納する、しかしいかなるときもCRTにディスプレーしてはならない、と書かれていた。

被告・控訴人アーティック・インターナショナル社（Artic International, Inc.）は、マイクロプロセサーとウイリアムスのディフェンダー・ゲームのプログラムとほとんど同一のコンピューター・プログラムを入れたROMを含む電子回路をつけた、他の業者の製造にかかる回路板を販売した。この回路板キットは、CRTに接続すると、アトラクト・モードとプレー・モードの両方を含めてウイリアムスのディフェンダー・ゲームとほとんど同一の視聴覚効果およびゲームを作り出すものであった。アーティックのゲームは、〝DEFENSE COMMAND〟と呼んだ。プレー・モードおよび実際のプレーは、ウイリアムスのゲームのそれとほとんど同一であった。アトラクト・モードは、Williams の名称がないことや、ディスプレーにおいて〝DEFENDER〟の語を〝DEFENSE〟や〝DEFENSE COMMAND〟の語と入れ替えた点をのぞいて、ウイリアムスのゲームのそれと実質的に同一であった。

ウイリアムスは、アーティックに対して、著作権侵害、商標侵害および不正競争を訴訟原因とし、差止めの救済および損害賠償を請求して、合衆国地方裁判所（ニュージャージー地区）に訴えを提起した。地方裁判所は、原告の差止請求を損害賠償請求から分離し、さらに原告の著作権侵害請求を商標侵害および不正競争の請求から分離した。地方裁判所は、証拠にもとづき、被告アーティックは原告ウイリアムスのコンピューター・プログラムがはいったキットを販売してディフェンダー・ゲームの著作権を侵害したと認定して、永久的差止命令を下した。アーティックは、控訴裁判所（第三巡回区）に控訴した。

判決

本件控訴において、被告はコピーしたことにかんする認定を争わないが、その代りに、著作権侵害ならびに原告の著作権の有効性および範囲にかんする地方裁判所の結論を争う。電子視聴覚ゲームにおける最近の市場の関心は、オリジナルな著作物にとって積極的な市場をつくりだし、かつ、しばしばおこるように、コピーを生み出した。コピーの多くは、一連の裁判所の意見の対象となった。（判例引用）

本件において、両当事者は、地方裁判所の段階で、差止めについて決定すべき唯一の問題は法律上のものであることを合意した。被告アーティックは、地方裁判所が侵害されたと認定した著作権の有効性および範囲を争う。原告は、著作権局が発行した登録証を所持している。著作権法のもとで、これらの登録証は、原告の著作権の有効性のいちおうの証拠となる。（著作権法第四一〇条(c)）　したがって、被告は、この有効性の推定をくつがえす責任を負っている。（判例引用）

原告の二つの視聴覚著作権については、被告は、〝ディフェンダー〟・ゲームのアトラクト・モードとプレー・モードは著作権法の「固定」（fixation）の要件を満たしていないから、これらの著作物については著作権保護はありえない、と主張する。一九七六年著作権法第一〇二条は、つぎのように規定する。

「(a)　著作権保護は、……現在知られている、または将来開発される有形の表現媒体であって、それから直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りて知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるものに固定されたオリジナルな著作物に存在する。著作物には、つぎの種類のものが含まれる。

(1)　文芸の著作物。

……

(6)　映画およびその他の視聴覚著作物。

……」（傍線は追加）

固定の要件は、第一〇一条につぎのように定められている。

「著作物は、著作権者による、またはその許諾にもとづく複製物（copy）またはフォノレコードへの具現が、一時的な持続時間以上の期間にわたって、それを知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるほど十分に永久的であり、かつ安定しているとき、有形の表現媒体に『固定された』ものとする。」

被告は、原告の視聴覚ゲームの影像は瞬間的なものであって、「固定する」ことができない、と主張する。被告は、ビデオゲームは、新しい影像はその前の影像と同一であるか実質的に同一であるにもかかわらず、アトラクト・モードまたはプレー・モードがディスプレーされるごとに「新しい」影像を生じさせまたは創り出すから、「固定」がない、と主張する。

当裁判所は、この主張を認めない。著作物が瞬間的な期間以上の期間にわたって「それを……複製し、またはその他の方法で伝達することができるほど十分に永久的であり、かつ安定しているとき」、固定の要件は充足される。本件では、〝ディフェンダー〟・ゲームのオリジナルな視聴覚フィーチャーは、なんども反覆される。ミッドウェー・マニュファクチュアリング社対アーティック・インターナショナル社事件において、被告はまったく同じ主張をしたが、裁判所はこれを否認した。さらに、合衆国控訴裁判所（第二巡回区）が同様の主張を否認したことは、本件にもあてはまる。裁判所は、つぎのように述べている。

「（ビデオゲームの）ディスプレーは、オリジナルな『視聴覚著作物』の著作権法上の定義に合致する。そして、ゲームの記憶装置は、著作物が『固定』された著作権法上の『コピー』の要件を充足する。著作権法は、『複製物』（copies）を『著作物が現在知られまたは将来開発される方法によって固定された……有体物で、それから、直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りて、その著作物を知覚し、複製しまたはその他の方法で伝達することができるものである』と定義し、かつ、著作物は、『複製物（copy）……への具現が、一時的な持続時間以上の期間にわたって、それを知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるほど十分に永久的であり、かつ安定しているとき』に『固定された』ものとすると規定する。著作権法（一九七六年）第一〇一条。視聴覚著作物は、ゲームの他の構成部分の助けを借りて知覚することができる有体物、記憶装置、に永久的に具現されている。」（スターン・イレクトロニックス社対カウフマン事件）（傍線は追加）

土井輝生氏の略歴　大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法）。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

被告は、また、はっきりと、プレーヤーが参加することは、固定されたパフォーマンスがなく、プレーヤーがスクリーンに現われるものの共同著作者となるから、ゲームの視聴覚著作物の著作権適格性を失わせるものである、と主張する。プレー・モードのあいだでは、プレーヤーと機械の相互作用があって、プレーヤーの種々の異なる参加におうじて一つのゲームからつぎのゲームへと若干の点について視聴覚プレゼンテーションが変化するが、ゲームの光景および音の実質的な部分はつねに同じシーケンスでくり返され、プレーヤーがどのようにコントロールを操作してもディスプレーの多くの面はゲームからゲームへと不変である。そのうえ、アトラクト・モードにはプレーヤーの参加はなく、変化することなく反覆してディスプレーされる。

被告は、ROMは実用品ないし機械の部品であるから、ROMには著作権保護はない、と主張する。この点にかんする被告の主張は、見当違いである。本件における争点は、原告が求めるならば、著作権法のもとでROM自体を保護することができるかどうか、ではない。当裁判所においては、ROM装置に具現されてはいるが著作権法の固定の要件を満たしたオリジナルな著作物における芸術的表現を保護する原告の努力だけがあるのである。

被告は、また、原告はビデオゲーム機械のROM回路板を納入する代りにディフェンダー・ゲームのアトラクト・モードとプレー・モードのビデオテープを納入しただけであるから、原告は発行した著作物の複製物を著作権局に納入する著作権法の納入義務（第四〇八条）を履行していない、と主張する。しかし、著作権法第四〇八条(c)(1)は、著作権局長は、「規則によって納入すべき複製物またはフォノレコードの性質を定め……」、かつ、「特定の種類について、複製物の代りに同一性を確認する資料の納入を要求しまたは認める」権限を有する、と規定する。原告ウイリアムスは、これらの規則に実質的に従った。ビデオテープの納入が著作権法上の納入要件を充足する十分な方法であることは、これらのビデオゲームにおいてディスプレーされる視聴覚著作物の著作権の審査においてひろく認められている。（判例引用）

ビデオゲームにかんして以前に判決された事件において、裁判所は、視聴覚著作物について取得した著作権だけを考察した。訴訟代理人は、ビデオゲームとの関連における著作権のあるコンピューター・プログラムにかんする最初の事件であると述べた。被告は、地方裁判所および当裁判所の両方において、コンピューター・プログラムは文芸の著作物として著作権の目的となることを認めた。（文献・判例引用）　この著作権保護が一九七六年著作権法の一九八〇年改正（改正された第一〇一条および第一一七条は明文をもってコンピューター・プログラムに言及する）によってはじめて与えられるようになったのか、立法の沿革および議会が設置した「著作権のある著作物の新技術による使用にかんする委員会」（CONTU）の一九七八年の報告書によって示唆されるようにコンピューター・プログラムは一九七六年著作権法によってすでにカバーされていたのかについては、当事者間に意見の相違がある。コンピューター・プログラムの著作権適格性は著作権法の一九八〇年改正後しっかりと確立され、かつ、本件の侵害はこの法律の施行日よりもあとにおこったのであるから、当裁判所は、差止命令を確認するため旧法の範囲を考慮する必要がない。

被告は、コンピューター・プログラムはプログラムのテキストの無断コピーが作成されたばあいにのみ侵害される、と主張する。アーティックは回路板を製造しないで他から買うのであるから、アーティックは侵害者ではありえない、と主張する。われわれは、訴訟のこの段階において被告がこのような主張をすることはできないと考える。地方裁判所は、「被告アーティック・インターナショナル社が販売したキットには原告のビデオゲーム「ディフェンダー」のコンピューター・プログラムのコピーであり、かつ、著作権登録TX六五四―七五五の目的物であるコンピューター・プログラムがはいっている」と認定した。（傍線は追加）　このコピーの範囲から、これ以外の結論を導き出すことはできない。当事者は、「原告の著作権クレームにかんする事実については争いがないこと、および、係争事項は法律問題だけであること」を合意した。このコンピューター・プログラム・テキストの無断コピーがなされたのか、およびだれがしたのか、または、コピーはROMをコピーしてなされたのかは、事実問題であって、当事者の合意によって当裁判所の判断にゆだねられていない。被告は口頭弁論において被告が販売したPCBには原告のものからコピーしたプログラムがはいっていたことについては争いがないと述べたから、当裁判所は、だれがコピーしたのか、またはどのようにしてコピーしたのかということ以外の根拠によって争うことができないかぎり、地方裁判所の命令を支持しなければならない。

ウィリアムズ社「ディフェンダー」

被告は、提起される基本的な問題は、被告が機械の一部と考えるROMを著作権法にいう著作権のある著作物の「複製物」（copy）とみなすことができるかである、と主張する。被告は、コンピューター・プログラムが電子記憶装置（ROM）に入れられ、機械の作動をコントロールするために使用されるときは、そのプログラムの著作権は侵害されない、と主張する。被告は、この使用は、著作権法の範囲にない実用的なものである、と主張する。当裁判所は、すでに、視聴覚著作物のコンテキストにおいて被告の同様の主張を否認した。被告は、さらに、争点がコンピューター・プログラムの著作権であるときは、著作権保護をうけることができるコンピューター・プログラムの「ソース・コード」と、著作権保護を与えることができない「オブジェクト・コード」の段階とを区別しなければならない、と主張する。被告の理論は、「複製物」（copy）は人間が知覚することができ、かつ人間に対するコミュニケーションの媒体とすることを意図したものでなければならない、というのである。

この被告の主張に対する回答は、著作権法の文言のなかにある。「複製物」（copy）は、著作物が「現在知られまたは将来開発される方

害を、シリコン・チップに固定されたコンピューター・プログラムの複製を除外し、コンピューター・プログラムのテキストをコピーすることに限定する無制限の抜け穴を作る被告の主張を受け入れることはできない。これは、タンディ社対パーソナル・マイクロコンピューターズ社事件において到達した結論でもある（これは、ビデオゲームではなく、コンピューターにかんしてである）。

被告が原告は著作権保護をうけることができないという主張において依拠するただ一つの先例は、データ・キャッシュ・システムズ社対JS&Aグループ社事件における地方裁判所の意見である。この事件におけるROMをコピーすることは著作権法のもとで訴訟原因とならないという地方裁判所の判示は、控訴裁判所が地方裁判所の判決を確認した根拠ではなかった。控訴裁判所は、明示をもって、この問題には到達していないと述べた。控訴裁判所は黙示的にこの問題にかんする地方裁判所の判決をくつがえしたのだ、といわれている。データ・キャッシュ事件における地方裁判所の分析はビデオゲームの視聴覚著作権のコンテキストにおいても（ミッドウェー・マニュファクチュアリング社対アーティック・インターナショナル社事件）、コンピューター・プログラムの著作権のコンテキストにおいても（タンディ社対パーソナル・マイクロコンピューターズ社事件）、明示をもって拒絶された。したがって、当裁判所は、被告は著作権登録の有効性にかんする法律上の推定をくつがえすような説得力のある理由を述べていないと認め、地方裁判所の差止命令を確認する。

被告は、地方裁判所がこの問題を決定するための審理をすることなく被告の著作権侵害は「故意」であったと認定したことは誤りである、と主張する。地方裁判所は、当事者が原告の著作権クレームについては事実にかんする争いはないことを合意したこと、および係争事項は法律問題だけであることを認めたのち、訴状、宣誓供述書および証拠だけにもとづいて差止命令を出したのである。その結果、被告は侵害は「故意」であったという原告の主張に反論する機会を与えられていない。地方裁判所が本件において差止命令を出すために、故意の認定は必要でない。犯意のない意図が一般に著作権侵害の抗弁とならないことは、確立されている。差止命令は、故意の侵害が立証されなくても出すことができる。（判例引用）

その反面、被告の意図は原告が回復すべき損害賠償額に影響をおよぼすことがある。（判例引用）たとえば、一九七六年著作権法第五〇四条(c)(2)は、つぎのように規定する。

「著作権所有者が侵害が故意になされたことを立証する責任を負い、かつ裁判所がそのことを認定するばあいには、裁判所は、その裁量により、法定損害賠償額の判決を五万ドルまでの金額に増加することができる。侵害者が自分の行為が著作権の侵害となることを知らず、かつそう信ずるに足る理由をもたなかったことを立証する責任を負い、かつ裁判所がそのことを認定するばあいには、裁判所はその裁量により、法定損害賠償額の判決を、百ドルまでの金額に減少することができる。」

著作権法第四〇五条(b)も見よ。地方裁判所の故意の認定が支持されるならば、それは、本件訴訟の損害賠償の段階において被告を拘束するであろう。当裁判所は、これは地方裁判所における当事者の合意の意図ではないと考える。故意の侵害の主張を封ずる証拠を提出する機会を被告に与えることなくこのような認定をすることは適切でない。

上記の理由から、地方裁判所の差止命令は、侵害が故意になされたという認定の法律上の結論をのぞいて、これを確認する。この意見に従って手続を進めさせるために、事件を差し戻す。

解説

本件の原告ウイリアムスは、合衆国著作権法第四〇八条にもとづき、ビデオゲーム「ディフェンダー」のコンピューター・プログラムを文芸の著作物(literary work)として、またゲームのアトラクト・モードとプレー・モードを視聴覚著作物(audiovisual work)として著作権クレームの登録をうけていた。著作権局は、裁判所がこれらの目的物の著作権適格について判断を下すまえから、疑問のあるばあいには著作者に有利に解釈して、登録をしてきた。登録は、著作物のコピーが著作権表示を欠くため著作権が無効とされるのを防止する目的をもってするばあいをのぞいて、著作権の取得ないし保護の要件ではないが、第四一一条にもとづき、著作権侵害訴訟を提起する要件とされる。

著作権登録をうけるためには、著作物のコピーを著作権局に納入(deposit)しなければならない。著作権局長は、規則によって、種々の著作物についてなにを納入すべきかを指定する権限を与えられている。

著作権登録は目的物に有効な著作権があることのいちおうの証拠であるにすぎないから、著作権侵害訴訟の被告は、この推定をくつがえすことができる。本件の被告アーティックは、いろいろな角度から「ディフェンダー」ゲームの著作権の有効性を争ったが、裁判所は被告の抗弁のすべてを否認したのである。

裁判所は、コンピューター・プログラム自体の著作権と視聴覚著作物としてのビデオゲームの著作権の両方を認め、ROMはこのような著作物の複製物(copy)であると判示した。日本の著作権法のもとでも、同じ結論に達することができる。

SEGA®

Panic in Penguin Land!
Sauash the Pesky SNO-BEEs with ice blocks.

いたずらスノービーをアイス・ブロックでピュ〜ン ギュッ!

パズル感覚を採り入れた愉快なビデオゲーム

セガ・ズーム・909

暗黒の異次元空間へ発進!

次々と出現する敵を撃破してマザーシップにアタック
スロットル・レバーで宇宙船のスピード・コントロールも自由自在
パースペクティブ効果を採用した初のスペース・ビデオゲーム

SEGA NEW DISPENSER
店舗の省力化に安心してお使い頂ける
セガ・ニュー・ディスペンサー

セガ・両替機
一台で両替とメダル貸出しができる業界初の多目的型ディスペンサー
ご好評に応えて更に充実した機能で登場

DP-13

セガ・メダル貸機
業界初のダブル・ホッパー式高速メダル貸機 誕生!!

DP-21

Miracle Hat
セガ・ミラクル・ハット

壮観!!あふれ出るメダル

〈メダルはじき〉と〈メダル落し〉のスリルと面白さが同時に味わえる、業界待望の大型メダルゲーム。新登場!!

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本 社 東京都大田区羽田1−2−12 電話03(742)3171(大代表)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3−80−14 電話011(841)0248(代 表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2−5−3 電話06(334)5331(代 表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2−5−15 電話092(522)4715(代 表)

スーパーマシン
スポーツ感覚の
ザ・カラテ

海外テレビに再登場!

一撃! キマッた爽快

すましえ答お
ユニークさなるほど
キラッと伸びる環境

ミニアップロボ

お店の雰囲気づくり
TVゲームの
新筐体

お子さまに人気のあるロボットを形どった全く新しい筐体です。
モニターが内蔵されています。
既存の基板で自由に交換できるシステムです。目が光りますのでお子さまの注意をひきつけます。

一石二鳥

ポールポジション

人気抜群!

ビデオゲームならではのシミュレーション
スタートからゴールまでコンピューター再現
レース展開そのままに反応する
4チャンネルサウンド
ズーミングする画面。本領は
初めてマシンの重量計算、エンジン特性
タイヤのキャパシティ……までも
設定したことだ
当然一気にハンドル切ればスリップもするし
逆ハンで立直れもする
鋭い加速にはエンジン特性も無視できない
F−1テクニックは
すべてプログラムされているのだ
テクニックをすべてマスターすれば
"F−1レーサー"…だ!

POLE POSITION

Rougien
ルージュアン

●サンリツ電気㈱製造、㈱エスコ貿易販売
〈特徴〉
口唇型をした宇宙魔神ルージュアンの不気味さ。
スペースシャトル対巨大宇宙船スペーストレインとの戦い。そのスペーストレインの内部奥深くまで突入し、UFO軍団を撃破しルージュアンを倒す。スペースシャトルの立体感溢れるゲームアクションの展開。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide
Distribution of the Newest in Leisure System

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社 エスコ貿易

本 社 〒108 東京都港区三田3-5-16 TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
品川工場 〒140 東京都品川区東品川4-13-4月島倉庫6F
TEL 03(472)6405(代 表)
大阪営業所 〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06(647)4455(代 表)
名古屋営業所 〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732)2611(代 表)

欧州各国のAM機ビジネス

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

私は日本の新聞「ゲームマシン」のヨーロッパにおける海外通信員になるよう求められたことを大変光栄に思っています。この大変興味深い新聞の編集者たち、その読者たち、私自身の三者の間に幸せな関係を築きあげることは望ましいことであります。今、ここで私は関係者すべてに対し、私が「ゲームマシン」の望む海外通信員としてベストを尽すつもりであることをお約束いたします。

最初に、ヨーロッパのいくつかの国をとりあげ、それらの国の自動機械業界はどういう状況になっているかを、ご説明したいと思います。

まず私の今住んでいる**ベルギー**――もっとも私の生まれたのは英国ですが――から始めましょう。

自動機械はベルギーではほとんど伝統的産業です。というのは、ベルギーは大きな港湾都市アントワープを持ち、これらの機械が着くヨーロッパの拠点のひとつに常になってきたからです。ベルギーの自動機械業界にいる人たちは、その業界の立派で強力な協会であるUBAに入っているならばとても幸せです。UBAがしてきた立派な活動をすべて記述するなら一冊の本になってしまうほどです。もしUBAの活動がなければ今日ベルギーでどんな機械でもオペレートすることはほとんど許されなかったでしょう。ベルギーで人気のあるゲーム機は（ピンボールの形をした）ビンゴ・テーブルです。ビデオゲーム機も同様に人気がありますが、ちょうど今はすべての販売が落着いているところです。

ベルギーに隣接する**オランダ**では、現在新立法が何年も待たれています。今問題になっているのはギャンブルマシン形式の機械ですが、地方によってはゲームで勝った場合のフリープレイだけが許されるという形で許されているところもあります。現行法は町によってかなり多様で、たとえば少し前まである町ではビデオゲーム機はだめだがフリッパーは許されるというのもありました。新法はこの国全体をカバーする一般的なものになる予定です。新法実施の遅れている原因は政府が次々と変わることにあります。オランダもこの業界には大変立派で精力的な協会があります。

〔西〕**ドイツ**では幸せなことに、なにをオペレートしてよいかということに関して大変良い、明らかな法律があります。現金を賭けてよいある種のタイプのギャンブルマシンが許されていますが、それらの機械に対する統制はとても厳しい。それらの機械のほとんどはドイツで作られております。外国のメーカーが自分たちの機械をドイツで知ってもらおうと努力しましたが、すべて成功していません。

ビデオゲーム機は、数多くあるアーケードゲーム場などで活躍しており、人気があります。ピンボール「フリッパー」とジュークボックスもドイツでは順調に運営されています。しかしヨーロッパ各国と同様に、ドイツは現在の景気後退に苦しめられつつあります。ドイツには立派な協会がいくつかあります。

大変良い、しっかりした法律のあるもうひとつの国は**英国**です。これらの法律は、たいそう苦労を重ねて徐々に、円滑なものへとなってきたのです。オペレーターには特別なライセンスが必要であり、かれが法律を守らないとそのライセンスは取り上げられてしまいます。あらゆる種類のギャンブルマシンが許されていますが、ロケーションの種類によってそれぞれ法律も異なっています。〔ギャンブル機と異質の〕アミューズメントマシンは、英国では、他の諸国同様あまり人気のないフリッパーを除いて、けっこう人気があります。ビデオゲーム機は爆発的なブームの時期を過ぎ、今日では本当に良いゲームしか売れていません。新しくて今までのものではないゲームがひどく必要とされています。

フランスは、自動機械に関しては確かに、最も幸せな時期にあるわけではありません。一九三〇年代後半に出来た法律が事実上ギャンブルマシンを禁止しており、長い年月の間フランスはフリッパーとジュークボックスにとって最高の国でした。

そこへ、実にじわじわと何人かのオペレーターたちがギャンブルマシンを導入し始めました。ある地方ではかれらは当局によって訴えられ、またある地方ではなんら障害なく営業を続けました。

昨年フランスでは新政権が誕生し、あらゆる硬貨作動式ゲーム機に非常に高い国税を課しました。これは地方税に付加するものであり、人口数を基準にしたものであり、しかも地方当局者がもし適切だと判断するなら二倍にも三倍にもすることができるものです。この新しい国税の結果は何千台ものゲーム機がオペレーションから引き上げられねばならないことを意味しています。しかしフランスは自動機械がいつも好かれてきた国です。かれらは困難にもかかわらずうまくやっていくでしょう。

スペインは自動機械産業に関しては、現在危機状態にあります。約三年前、大変良く出来たと思える新法がスペインに出来ました。この法律によってゲーム機はA、B、Cの三つのカテゴリーに分類されました。カテゴリーAのゲーム機はアミューズメント・オンリーであり、ビデオゲーム機、フリッパー、ジュークボックス、そしてキディライド〔子ども用乗物機〕まで含まれます。カテゴリーBのゲーム機は、一定の制限された数の現金をペイアウトするギャンブルマシンで、規則にすべて適合しておらねばなりません。カテゴリーCは、カジノ〔賭博場〕でだけ許される、ジャックポットつきの大きなスロットマシンですが、カジノはここでは私たちにあまり関係ありませんね。

すべては、今年五月初めまでうまく行っていました。今年五月突如として、カテゴリーBのゲーム機は現在のライセンスが無効になるまでしか使えない、と発表されたのです。ライセンスは今年いっぱいで切れることになっています。これらの機械のメーカーはすでに数千台も製造してきており、とてもひどい打撃となり、数千人もの労働者が解雇されねばなりませんでした。

スペインではふたつの大変立派で強力な協会があり、今なお政府との間になんらかの調整を行なうべく、非常に困難な努力をしています。しかし今のところそれ以上のニュースはありません。スペインのメーカーは大変悩んでいます。

スペインのお隣りの**ポルトガル**では状況は一風変っています。何年もの間フリッパーは許されていませんが、禁止にもかかわらずたくさんのフリッパーがオペレートされています。そこで政府は、フリッパーを合法的にオペレートできるよう定めた法律を成立させました。しかしながら、この法律にもかかわらずいくつかの町や地方はフリッパー許可を拒否しました。実際のところ、首都リスボンではフリッパーは法律によってオペレートできません。ポルトガルではビデオゲーム機が人気あり、そして関税がかなり高いためいくつかのビデオゲーム機は国内で組立てられています。ポルトガルには、混乱した状況のもとで最善を尽している協会がひとつあります。

スイスは自動機械については、奇妙な法的状況となっています。真の民主主義国と信じられているこの国は、約二十五の「カントン」と呼ばれる州から成っています。刑法のような基本法は全国均しく施行されていますが、自動機械に関しては各カントンによって法律がさまざまです。

約半数のカントンはギャンブルマシンを許し、アミューズメントマシンはどこでも許されています。しかし、もしあるスイス人が自動機械を好まないと決意し、同じ意見の人を約百人か獲得したなら、住民投票が行なわれ、その結果によって自動機械は禁止されるか、または引続き許されるわけです。自動機械に関する住民投票は、今までギャンブルマシンに関するものだけで、その場合いずれも不許可の結果になっています。

オーストリアは現在困難な時期にあります。というのはコインマシンを圧迫する諸制限や、信じられないほど高い税金によってです。これらすべての問題点が大変込み入っており、オペレーターたちは本当に大変苦しんでいます。私は近いうちオーストリアへ行き、実際どうなっているのか究明したいと思っています。

イタリアは非常に厳密な法律があり、ゲーム機のゲームの結果いかなる金品も得られないだけでなく、フリーボールすら許されていません。この国には数多くのメーカーがあり、それらのいくつかから良いゲーム機がいくつか製造されています。

私は間もなく、イタリアの国内展示会であるローマのENADAに行ってきますが、それについてはまた「ゲームマシン」に記事を送るつもりです。

最後にスカンジナビア諸国について、**デンマーク**ではいくつかの場所でギャンブルマシンが許されていますが、それらに対するオペレーション税はどこも同一ではなく、にぎやかな場所ほど恐しく高くなっています。ビデオゲーム機はデンマークで人気があり、私の見たコペンハーゲンでは、通行人の目を引くようにある店のドアのところに設置されていました。

ノルウェーはいい、明確な法律がなく、事態を複雑にさせています。しかしビデオゲーム機やその他のアミューズメントゲーム機は人気があります。そのうちまた私はノルウェーについて書いてみたいと思います。

スウェーデンでは現在オペレーションに関してトラブルがあります。ひとつのロケーションにどれだけ多くのゲーム機をオペレーションできるかという制限やその他さまざまな面倒ごとのためです。近いうちスウェーデンへ行くつもりですので、その際これらについて詳しい記事を送りましょう。

一番最後は**フィンランド**です。この国は自動機械に関して珍しい方式を採っています。ここではジュークボックス以外のすべての機種をオペレートする独占権がラハ（Raha）と呼ばれるひとつの会社の手にあるのです。かれらは自分たちのギャンブルマシンを製造し、今や自分たちのビデオゲーム機も製造しています。かれらのオペレーション台数は約一万六千台、小さな人口に対して大きな国土であるフィンランド全域に設置されています。

ラハ社が政府からこの独占権を与えられている条件は、利益はすべて慈善と福祉へ差出すこと、その年間の配分は議会で決められること、となっています。

ここで私はヨーロッパのいくつかの国について大変短かく述べてきましたが、今後時が経つにつれ、読者の皆さんは私が訪れた国の業界に親しんでいくことでしょうし、私はそれを歓迎します。

だれもが知っているように現在の景気後退は、ヨーロッパの至るところで業界に影を落しています。本当に必要なものは良い、新しい、オリジナルなゲーム機であり、それは活発化するはずの業界を活気づけることになるでしょう。

最後に一言。ヨーロッパのすべての真面目な人たちは無断コピーに対して強く反対しており、大手業者は法律違反者に対し法的手続きをとっています。〔無断コピーという〕この大変不快な行為が減退しつつという、はっきりしたしるしがあります。

Mary Openshaw

メアリー女史と欧州通信員特約

本紙ではこのほど、ベルギー在住のメアリー・オープンショー女史を欧州発信員にすることができました。

同女史は欧州AM機業界に詳しく、また長年にわたって米国「リプレイ」、西独「オートマテンマークト」など権威ある業界誌に通信員として優秀な記事を送っています。本紙は同女史との特約により日本語訳で、ヨーロッパのAM機に関するニュースを今後連続的に掲載していきます。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

TVゲーム機の無断コピー品使用で オペレーターも被告

米国アタリ社が4社相手に訴訟

アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カサール会長）ではこのほど、TVゲーム機「ディグダグ」（開発したナムコより同社は製造許諾を受けている）のコピー機「ジグザグ」を扱っていた四名の被告を相手どって、ニューヨークの連邦地方裁判所に訴訟を起したことを明らかにした。

同社によるこの訴えは著作権侵害ならびに連邦および同州の不正競業法違反を根拠に提出されたもの。同社は、裁判所の通知が出れば（著作権侵害など）違法なゲーム機が被告たちによって持ち去られる可能性があるとして、被告たちがオペレートしている四つのロケーションで、事前通告なしにコピー機「ジグザグ」を差押えてもよいという裁判所の命令を獲得している。ニューヨークにおけるこの差押えは、警官の立会いのもとでトラブルもなく実行された。

この訴訟はアタリ社が（メーカーからオペレーターまで）どの水準でも権利侵害者に対して攻撃的に闘かうというキャンペーンのはじまりを示している。さらにこの訴えは同社が、コピー機によって受けた被害賠償と弁護士費用の請求とともに、コピー機を没収のうえ叩き壊すことを求めている点でも重要視されている。

審問はブルックリンで開始される予定であるが、アタリ社の申し出により被告たちはこの訴訟が終るまでは該当する著作権侵害をそれ以上することは差し止められている。

米国任天堂はすでに百以上ものオペレーター相手に法的手続き

任天堂の米国現地法人であるニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社シアトル、荒川実社長）では、同社TVゲーム機「ドンキーコング」の無断コピー品排除のための闘いを続けているが、米国業界史上初めてといういう多数の（百を超える）被告たちを相手に法的手続きがとられており、米国のコピーヤーをふるえあがらせている。

七月二十七日から三日間、ニュージャージー州で連邦地裁執行官たちによってまず、「ドンキーコング」の著作権を侵害しているコピー品「クレージーコング」「ゴンゴリラ」を差押えた。次にニュージャージーの連邦地方裁判所は、それまで差止め命令発行に同意していなかったすべての被告たちに対し、八月十三日、コピー品取扱いの予備的差止め命令を発した。

この被告たちはバガテル・アミューズメント、デビッド・ゴーフマン、アジャクス・アミューズメント、コンピュートラン社など百名にものぼっている。

また七月にはデトロイトで同様に、エルコン社、ジョイ・アミューズメント、ノース・アメリカンなどを被告として二十五台のコピー機が差押えられ、セントルイスでもコピー機二十五台が押収されるとともにこれらのコピー品を扱ったディストリビューター、オペレーターに対する差止め命令が発せられている。

ロサンゼルスではコピー機が連邦地裁執行官によってさまざまなロケーションで差押えられており、八月十一日には予備的差止め命令が出されている。これらの被告にはシャーキーズ・ピザやロング・ドラッグストアなどの店も含まれているとのことである。

ニンテンドー・オブ・アメリカ社はこれらの法的手続きにおいて、まだ損害賠償請求などの段階に入っていないが、荒川社長によれば、「ドンキーコング」「ドンキーコング・ジュニア」に関する利益を守るためさらに積極的な法的手続きをとるという考えを明らかにしている。

アタリ社「ファーストフレディー」 UAIが独占販売

アタリ社では初めての方法

米国アタリ社の新TVゲーム機「ファースト・フレディー」が、同社からでなく米国のユニバーサル・アフリエイテッド・インターナショナル社（本社ニュージャージー州ローゼル、バリー・フェインブラッド社長、略称UAI社）グループから米国市場に独占的に販売されることになった。

同ゲームはアタリ社が日本の金子製作所（日本での機種名は「フライボーイ」）からライセンスを受けて製造しているもので、アタリ社は目下「ディグダグ」「グラビター」などのマーケティングが重なっているため、このゲーム機についてのみアタリ社は米国市場での独占的販売権をUAI社グループに与えることになったもの。もちろんアタリ社製品で他社に独占的総発売元を認めた例は今回が初めてである。

UAI社グループはUAI社と、同社の子会社であるUAIネバダ社、UAIパシフィック社。今回の販売地域は米国、カナダ、カリブ諸島、南米となっている。

TV番組「パックマン」 放映第一回から視聴率トップ

米国のテレビに放映される本格アニメ「パックマン」シリーズについては、本紙第195号で報じておいたが、九月二十五日（土曜日）の朝、全米ネットABCからいよいよ番組がスタートして、早くも視聴率第一位になるなど大きな話題となっている。

米国でTVゲーム「パックマン」の著作権（ただし業務用）、商標権、商品化権を持つ（ナムコから許諾を受けている）バリー／ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）のマーケティング担当副社長のスタン・ジャロッキー氏によるとテレビ番組「パックマン」は二十五日の朝、シリーズ第一回が放映され、この時間帯で視聴率第一位となり、幸先のよいスタートとなった。同番組は今後毎週土曜日の朝、東部時刻で午前八時半から十時までの間にセットされており、全米に放映される。同社としてはTVゲーム「パックマン」「ミズ・パックマン」「スーパーパックマン」そして業務用TVゲーム機のヒットで絶好調のようである。

またジャロッキー氏は「パックマン」の商品化についても触れ、今や腕時計に至るまで、なんと五百種もの商品化を許諾したと語っている。

元エキシディのカニンガム氏が 西海岸AM機展

来年2月、サンフランシスコで開く

米国エキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カウフマン会長）で、五月に管理担当副社長のレズリー・ホーザー女史が退職したうえ、八月にフィールド・サービス課のテレンス・カニンガム氏が退職したが、マイク・ライト副社長が誕生するなど同社はなんとか現状を打開しつつある。

さてカニンガム氏はその後、西海岸の展示会開催に意欲を燃しているとのことだ。同氏は「ウェスト・コースト・アミューズメント」（カリフォルニア州パロ・アルト）の商号で活動を開始しており、同社の発表によると、来年二月二十一日から三日間、サンフランシスコのフェアモントホテルで「パシフィック・アミューズメント・オペレーターズ・ショー」を開く。同氏の言うところでは、米国西部のオペレーターの多くはシカゴのショーに行かないし、できれば地元で総合的なAMショーを開催することを望んでいる――とのことで、そのニーズに合わせて開きたいとしている。

セガ／グレムリン社から新ゲーム カラーXYで立体的宇宙戦

コンバータ・ゲームで推進

米国セガ社（本社ロサンゼルス、ローゼン社長）とグレムリン社（本社サンディエゴ、ブラウ社長）は、新TVゲーム機「タック・スキャン」を発表、このほど出荷開始した。

「タック・スキャン」はセガ・カラーXYモニター使用、コンバータ・ゲーム（基板差し替えでゲーム交換する）方式のTVゲーム機。ゲーム内容は宇宙戦争もので、プレイヤーの宇宙船が壊されるとそれを復元させて再び戦いに出るというところが特徴となっている。XY方式特有の線で形は作られ、チューブのような場面内で立体効果を楽しむことができるのも特徴。米国ではスタンダードなアップライトで出荷される。

TAC/SCAN(Sega/Gremlin)

ロックオーラ社、DB会合開き 全面展開の決意

TVゲーム、ジューク、自販機各分野

米国のゲーム機、ジュークボックス、自販機の古参メーカーであるロックオーラ社（本社シカゴ、ドナルド・ロックオーラ社長）は九月八日から十二日にかけて、キアウェー島でディストリビューター会合を開いた。テーマ“よく見、楽しくプレイすること”は同社の新TVゲーム機「眼（アイズ）」を意味していると言われている。

会合の中でドナルド・ロックオーラ社長は、今後の見通しとして、同社が硬貨作動式機分野において一級品を供給し続けること、またそれが業界の抱える問題解決になることである、と力強く語った。会合にはTVゲーム機「アイズ」、ジュークボックス、缶飲料自動販売機が出品された。うちTVゲーム機「アイズ」はテックスター社（本社フロリダ州マイアミ）から製造許諾を受けたもの。缶飲料自販機については、これにより、同社は一年ぶりに自販機生産に復帰したことになる。

全国縦断ゲーム場ルポ

第19回 神戸・新開地

明治末期に神戸駅の少し西側にある旧湊川の川敷きを埋めて作られたのが新開地。漫才、喜劇、映画などの劇場が集まり、大正時代に最も活況を呈した街で、"神戸の浅草"とも言われた。さらに新開地のすぐ北側にある福原が遊廓として名を売り、新開地と合わせて神戸随一の歓楽街の様相を呈したが、戦災で一面の焼け野原となった。戦後の復興とともに再び活気を取り戻したが、三宮周辺の近代化の速度のほうが速く、神戸の中心街は完全に三宮周辺へと移ってしまったわけだ。現在、新開地、福原を含む神戸駅周辺は、東京の浅草と同様に下町としての雰囲気を色濃く漂わせている。

しかし近年、三宮へ流れる人々を少しでも食い止めようと、国鉄神戸駅から神戸高速鉄道の新開地駅までの地下に、ファッション的なタウンが誕生した。この地下街は「サンこうべ」と「メトロ神戸」とに区分けされ、三宮地下街「さんちか」よりも大衆的でショッピングも安上がりのようだ。

ちなみに国鉄神戸駅は東海道本線と山陽本線との分岐点になる駅で、ホームの中ほどに山陽本線の起点を表す「0㌔」標識が立っている。また神戸高速鉄道はユニークな鉄道で、自社の車両を一両も持っていない。これは阪急、阪神、山陽の各電鉄を結び相互乗入れにより利便を図るために作られたもので、同鉄道は線路のみを提供し、その上を走るのは阪急、阪神山陽の各電車のみという全国でも例のない鉄道である。

さて新開地の繁華街は新開地商店街と新開地センターというアーケード街、そして湊川公園に沿ったパークタウンがある。ゲーム場は映画館やボウリング場の多い新開地センターと、SCが集まっているパークタウン周辺に集中している。下町という雰囲気から、各店とも落ちついた運営を続けている。繁華街といっても人通りはそう多くはなく、しかも正月とお盆以外はほぼ一定しているためか、各ゲーム場とも地元の人たちを主な対象として運営しており、その軒数もインベーダーブーム以降変わっていない。そして各ゲーム場は店頭の装飾も素朴なもので、周囲の各商店と同じような店構えをしている。地域の仲間としてとけ込んでいるような感じがあり、プレイヤーも気軽にゲーム場に入ってくるようだ。

上の写真は売上げが上昇傾向を示しているという「メトロプレイランド」の店内のようすで、乗物機と各種ゲーム機を豊富に設置。下の写真は「ニューピンキー」にて

常にメンテナンスを完璧にするという㈱レジャーシステムの本岡政義氏

データ（順不同）

メトロプレイランド　兵庫区新開地2-3、B-1、高速神戸地下（メトロ神戸）、☎351-6752、本社＝㈱レジャーシステム（☎06-251-2120）

ニューピンキー　荒田町1-19-13、センタービル内、☎なし、本社＝同上。

ゲームコーナー・カジノ　新開地3-4-17、☎577-2967、本社＝㈱サービス・ゲームス・ジャパン（☎671-1903）

プラザ24　新開地3-3-23、☎575-2438、本社＝コナミ㈱（☎03-623-8701）

松竹プレイランド　新開地4-5-10、☎576-5645、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）

ビデオイン・メトロ　上沢通1-1-4、☎511-9423、本社＝信栄商事㈱（☎576-3373）

ゲームトピア・アルプス　荒田町1-14-7、☎521-0033、本社＝㈱アルプス（☎641-5367）

ゲームトピア・メルヘン　荒田町1-22-101、ミナイチビル地下街、☎なし、直営＝森川。

湊川プラザゲームコーナー　荒田町2-18、湊川プラザ2階、☎なし、本社＝㈱ダイエーレジャーランド（☎06-380-4515）

ボウリングやビリヤードのあるレジャービル1階でファミリーが主な客層という「松竹プレイランド」。2ゲーム 100円の機械も設置。下の写真は同店の楠本将隆店長

人気キャラクターのプラモデルをショーケース（写真右端）に並べて販売し、子どもたちの集客の一助にしているという「プラザ24」の店内のようす

大衆的ロケで堅実運営

「メトロプレイランド」は、神戸市が運営する地下街、メトロ神戸のはずれにある。同地下街は古くから地下道として利用され、暗くてこわいイメージがあったそうだが、メトロ神戸がオープンしてからは明るくなり、家族連れも多く通るようになった。そこにタイミングよく同店がファミリー指向のゲーム場としてオープンし、地元の人たちに喜ばれているという。同店はフロアが約九十坪と広く、機械は乗物機(定置型とバッテリーカー)十台、テーブル型TVゲーム機三十七台、アップライト型TVゲーム機二十二台、フリッパー十台、その他アーケード機二十五台、計百四台を設置。同店には十年以上も前のアーケードゲーム機を十数台設置しているが、そのメンテナンスおよび運営のノウハウには見ならうべきものがあり、十分に稼働している。同店を運営する㈱レジャーシステムの内田社長は「新開地はこのメトロ神戸に限って言えば年々人通りが増えており、当店の売上げもこの八月は昨年同月比で約二割アップしている。これは当店の名が地域に広く浸透してきたことにもよる」と語るが、それに加えてやはりプレイヤーがいつ来店しても全機械がベスト稼働していることが大きな理由と思われる。また同店の本岡氏は「やはり最も活気を呈するのは盆と正月だ。それ以外の時期は一定しているが、長い目で見れば上昇傾向にある。これは新開地でも当店だけだろう」と語る。

新開地でもう一軒、同社運営のゲーム場「ニューピンキー」がある。同店はSC「センタービル」の一階、約二十坪のフロアで運営しており、小学生から高校生までの客が中心となっている。テーブル型TVゲーム機十三台を中心に、アップライト型TVゲーム機九台(うちミニアップライト型七台)、その他アーケード機六台、計二十八台を設置。同店の土井氏は「学校が休みの時は終日活況だ」と語る。同ビルは夜八時で閉店のため、同店も同時刻に閉店するが、小学生などは早く帰らせるようにしているとのこと。なお同社はこの二軒のほか「新神戸大プール」など、計四軒のロケ運営を展開している。

「松竹プレイランド」はボウリング場やビリヤードなどの入った「松竹ボウル」の一階での運営。同店は以前喫茶店だった部分(約四十坪)を改装したカーペット敷きのフロアと、通路部分とに機械を設置しており、合わせて約百坪のフロア面積がある。カーペット敷きのフロアは一段高くなっており、赤を基調とした装飾がなされ、テーブル型TVゲーム機を中心に設置。通路部分はフリッパーを中心にその他アーケードゲーム機を並べている。全体でテーブル型TVゲーム機約五十台、アップライト型TVゲーム機十八台、フリッパー十四台、その他アーケード機七台、メダルゲーム機(TVスロットのみ)十台、計約百台を設置。入口を入った部分約十坪は「ファミリーコーナー」として、ミニアップライト型、アップライト型、テーブル型、コックピット型の各TVゲーム機およびフリッパー、その他アーケード機をそれぞれ数台ずつ設置し、機種の豊富さで子どもから大人まであらゆる層が楽しめるよう工夫したコーナーになっている。楠本店長は「今の新開地は町全体に活気がなくなってきており、若者はみな三宮方面に流れていく。とくに多聞通りから南側は人通りが少ない。当店はボウリング客が立ち寄ってくれるので、どうにか安定している。また最近まで

次ページへ続く

2階での運営ながらも活況を呈している「ゲームトピア・アルプス」の店内にて

左の写真はシックなムードの装飾を施している「ゲームコーナー・カジノ」の店内のようす。上の写真は同店の中尾輝章店長

人相のよくない人が出入りしていたが、店内を明るく清潔にするよう心がけ、ファミリー指向を強調するようになってからはそういう客も来なくなり、家族連れが増えてきた」と語る。

「プラザ24」はテーブル型TVゲーム機三十四台が中心の店で、TVドライブゲーム機一台、プライズマシン二台、その他アーケード機五台、計四十二台を設置。同店はコナミ㈱運営で、機械の大半がコナミ工業製。店内カウンターの横では、プラモデルを販売している。高島店長は「昨年〝ガンダム〟人気に目をつけて〝ガンダム〟のプラモデルを中心によく売れ、ゲーム機の売上げもよかったが、今はほとんど売れなくなった。この地区は下町で人通りも少ないので、なにか人を呼び寄せるものを考えないと、ゲーム機のみでは経営安定が難しい」と語る。

「ゲームコーナー・カジノ」はメトロ神戸に連結した地下での運営で、隣にパチンコ屋やうどん屋もあり、なかなかの活況。フロアは約六十坪で、全体がグリーンを基調とした配色ですがすがしい感じがする。天井は中央部が少し高くなっており、その周囲は瓦で縁どりがなされ、大きなステンドグラスが中からのけい光灯により鮮やかに映えている。壁には数ヵ所にガラス窓が設けられているが、これは鏡張りで装飾用。さらにプロ野球の各球団旗が掲示されている。設置機械はテーブル型TVゲーム機五十二台を中心にフリッパー六台、コックピット型TVゲーム機三台、その他アーケード機三台、メダルゲーム機五台。中尾店長は「入口が広いため、だれでも気軽に入ってくるようだ。客層はほとんどが大人の常連客。この界隈のゲーム場は今後もそう活気づくとは思われないので、欲を出さず地道に運営していくことが賢明」と語る。

「ゲームトピア・アルプス」は二階、約四十坪のフロアで運営。通路部分を広くとり、機械も相当な空間を持たせてレイアウトしている。テーブル型TVゲーム機二十四台、アップライト型TVゲーム機二台、その他アーケード機数台、計約三十台を設置。全機械を一ゲーム五十円で運営している。昼間は中学、高校生が多く、夜はサラリーマンの客が中心となるが、そのほとんどが地元の常連客とのこと。

「ゲームトピア・メルヘン」は〝ミナイチ地下商店街〟にある。同商店街は食料品や雑貨などの店が集まった大衆的な感じの地下街で、同店には母親のお遣いで買い物に来た子どもや家族連れがよく立ち寄っていくという。約二十五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台を中心に、アップライト型TVゲーム機六台、その他アーケード機三台、計三十数台を設置。入口部分と天井には造花が一面に飾られ、壁には各種ポスターも掲示され賑やかな感じの店である。

「ビデオイン・メトロ」はインベーダーブーム時に牛どん屋から転向した店で、開店当初は「インベーダー・メトロ」と呼んでいたが、同ブームが去った時に現在の店名に変更した。同店は当初、あまり振るわなくなって閉めた牛どん屋のあと、暫定的にゲーム機を設置していたものだが、まずまずの売上げを示すため、依然ゲーム場として運営を続けている。しかし今年に入ってからは、売上げがやや下がりぎみという。設置機械はテーブル型TVゲーム機のみ十五台。近所の子どもが客層の中心となっている。

「湊川プラザゲームコーナー」はダイエーをキーテナントとするSC〝湊川プラザ〟の二階にあり、細長い通路部分を利用した約二十坪での運営。壁際に沿った形でアップライト型TVゲーム機十六台（うちミニアップが十台）を中心に、テーブル型TVゲーム機三台、その他アーケード機四台、計二十数台を設置。なおミニアップライト型ゲーム機にはイスが備えつけられており、主に親が子どもを抱えてプレイする時などに利用されているそうだ。

通路部分を利用し壁際に沿って機械を並べている「湊川プラザゲームコーナー」のようす

近所の子どもたちによく利用されているTVゲーム場「ビデオイン・メトロ」の店内にて

大衆的な地下商店街で運営する「ゲームトピア・メルヘン」の店内にて。造花やたれ幕、ポスターなどが所狭しと飾られ、気軽に入れる雰囲気にしている

話題のマシン

アイスブロックを押して
ペンギンが活躍
セガ社からTV機「ペンゴ」

ペンギンが氷のブロックを動かして敵をやっつけていくというTVゲーム機「ペンゴ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から九月中旬に発売された。

これはコアランドテクノロジー㈱が開発、セガ社が独占的権利を有しているもの。〝ペンギンの〝ペンゴ〟を操作し、アイスブロックを押したりつぶしたりして敵〝スノービー〟を退治するゲーム。

画面はアイスブロックが迷路状に並んでおり、スノービーがアイスブロックから生まれて襲ってくる。押したアイスブロックはぶつかるまで真っすぐ滑っていき、その途中にスノービーがいれば押しつぶすことができる（数匹まとめてつぶすと高得点）。アイスブロックは一個ずつしか押せず、押す方向にアイスブロックが続いてあれば、最初のアイスブロックはこわれて消滅する。壁際にスノービーがいれば、ボタンで壁をゆするとスノービーはしびれて動けなくなるので、その時タッチすれば退治できる。新しいスノービーが生まれ出るアイスブロックは時々点滅するので、生まれる前にそのアイスブロックをこわすと高得点。また三つあるダイヤモンドブロックを一ヵ所に並べるとボーナス得点（壁際よりもアイスブロックのあるところでそろえたほうが高得点）となる。なお五十九秒以内にスノービーを全滅させると、その時間に応じてボーナス得点が加算される。スノービー全滅で次のパターンへと進み、アイスブロックの配置が変わる。ペンゴ三匹（切換可能）アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加される。

テーブル型20インチで定価三十二万円。基板セット販売もあり定価十三万八千円。

ペンゴ

JALECO「ブループリント」
設計図どおり部品集め
美女を追うオッカケマン退治

ジグソーパズルの要素を採り入れたTVゲーム機「ザ・ブループリント」が、㈱ジャパンレジャー（本社東京、金沢義秋社長）から十月上旬発売となった。

これはボールが飛び出すポンプ〝ブループリント〟の部品を集めて完成させ、〝オッカケマン〟に追いかけられている美女を助けるというゲーム。

画面中央は迷路状でブループリントの部品が隠されている家が十軒あり、上部には追いかけられている美女、下部にブループリントの部品をはめ込む設計図がある。プレイヤーはブループリントの設計者〝JJ〟を操作し、各家の中に入り部品を持ち帰って、設計図にはめ込んでいく。部品は全部で八個。十軒ある家のうち二軒にはダイナマイトがあるため、ダイナマイトを持ち出せば早く画面右下の〝ピット〟の穴に入れないと爆発する。一度部品を取り出した家の中にもダイナマイトがあるので注意。組立ての途中で部品を崩しに出てくる〝オブスタマン〟もピットに入れると退治できるが、崩された部品は再度はめ込まねばならない。完成したブループリントは画面左下のスタートボタンにタッチすると動き出し、発射されるボールを上部のオッカケマンに命中させると美女は助け出される。なお組立ての途中でスタートボタンに触れると、はめ込んだ部品は崩れる。画面最下部にあるタイマーが残っている間は、ボタンを押すとJJがスピードアップできる。落下する植木鉢やモンスターに触れたり、オッカケマンを倒せないと、JJはアウトになる。

テーブル型18インチで定価五十八万円。

ザ・ブループリント

こまやから「ジャンポリン」
ピエロが跳躍し
指定位置に止まると景品

ピエロのジャンプをテーマとしたアーケードゲーム機「ジャンポリン」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から十月中旬発売となる。

これは叩き台を叩いてピエロが描かれたコマをジャンプさせ、指定された位置に止まれば景品が払出されるというプライズマシン。

楽しいピエロのイラストが描かれた盤面に、ピエロのコマがジャンプして通るコースがある。硬貨投入後コース途中に設定された停止位置五ヵ所のランプが点滅し、止まってランプが点灯した場所が指定停止位置。ピエロのコマは上下二つあり、叩き台を叩くと下のコマがジャンプして上のコマを弾き飛ばしコースを走らせる。コマは叩いた力に応じて進むので注意。三回（切替可能）挑戦、または叩き過ぎてコース最終まで進むとゲーム終了。

定価三十六万円。

ジャンポリン

話題のマシン

「タイトーの「タイムトンネル」
汽車が宇宙旅行
ユニバーサル「ミスタードゥ」も発売へ

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からTVゲーム機「タイムトンネル」と「ミスター・ドゥ」が十月中旬に発売となる。

「タイムトンネル」はデコイチが線路上を煙を出して走り、障害物を避けながらタイムトンネルでつながれた三つの場面（田園、都市、宇宙）をクリアしていくゲーム。レバーは上方向で前進、下方向で後退。ボタンを押すとデコイチの進む方向の最初のポイント部が、逆方向に切換えられる。

田園の場面では新幹線や牛、変身雲を避けて、画面内三ヵ所にある客車をバックから連結させる。燃料メーターがなくなるとスピードが極端に落ち、分解して一台失うが、給油所を通過するとメーターは満タンになる。三両を連結させると一ドットにつき五十点が加算され、トンネルを抜けると都市場面になる。ここでは障害物は同じで、三両連結の状態で乗客のいるステーションに停車させ、乗客を全員（九人）乗せてトンネルを通過。次の宇宙の場面では、宇宙船が飛来して止まった宇宙ステーション（五ヵ所）に素早くデコイチを停車させ、前場面で乗せた乗客全員を宇宙船に乗り移らせる。ただし宇宙船の停止時間は短いので、一度に数人しか乗せられない。宇宙場面をクリアすると田園場面に戻るが、障害物のスピードが速くなるなど難しくなっていく。一定得点以上でデコイチ一台が追加される。テーブル18インチ型で定価五十四万円。

タイムトンネル

「ミスター・ドゥ」は同社が㈱ユニバーサル（本社東京、岡田和生社長）から国内における独占販売権を得たもので、通路を作りながらチェリーを食べ、モンスターを退治するゲーム。

プレイヤーは〝ミスター・ドゥ〟を操作し、画面中央から現われて襲ってくるモンスターを、リンゴを落としてつぶすかパワーボールを投げて（ボタンを押す）退治する。リンゴはランダムに数個あり、その真下を掘って通路を作ると落ちる。また左右に移動させタテ通路まで運ぶと、通路最下部まで落ちて倒れる（中からダイヤが出た時は、ダイヤを取ると再ゲーム）。パワーボールは投げると通路部分をバウンドしながらどんどん進んでいくので、遠方のモンスターも退治できる。なおモンスターが出尽くした巣には菓子が現われ、菓子を食べるとEXTRAの各文字のついたモンスターが出現。このモンスター五匹全部を撃退すると、ミスター・ドゥが一人追加される。

基板販売の予定で定価未定。

ミスター・ドゥ

「コットン・キャンディー」は
全自動の綿菓子
半田機械から「わたがし」

綿菓子の全自動販売機「コットン・キャンディー」（日本での名称「わたがし」）が、半田機械器具㈱（本社函館市、半田トミ社長）から十月初めに発売となった。

これは硬貨を投入すると、割りばしを取り出して綿菓子が完成するまですべて機械が行うもの。割りばし作動時間は一分。割りばし百四十本、砂糖二キログラム収納可能。一回の砂糖使用量は十二グラム。綿菓子を作る部分のヘッドはビス一本によるはめ込み式で、残りかすを受ける皿は発泡スチロール製で取り替え式のため清潔さが保てるなど、取り扱いは至って簡単、故障もほとんどないという。

定価七十五万円。

コットン・キャンディー

電子音声セット
東亜自動から「ボイスボックス」

エレクトロニクスによる音声発声を容易に実現した「ボイスボックスVS—2」が、㈱東亜自動電機製作所（本社大阪、江見一男社長）から十月初旬に発売となった。

これは乗物機やアーケードゲーム機などに音声を効果的に採用できるもので、磁気テープやメカニズムなどを一切用いていない低価格の電子式音声発生器。

特徴としては①小容量のメモリーで長時間（最大二百八秒）の音声（男声、女声、擬音その他）が可能、②短時間、低価格で音声メモリーを作成、③八種類の音声をスイッチで選択できる、④小形、軽量、⑤可動部分が全くないので安定に動作など。各種音声応答、自動案内、非常警報など応用範囲も無限にある。

定価二万九千八百円。

ボイスボックス VS-2

DECO CASSETTE SYSTEM
Hamburger
ハンバーガー
お好みのハンバーガーをどんどん作っちゃおう!!
新発売
DECO CASSETTE SYSTEM
巷の占い師もビックリ!
簡単に生年月日をボンと押すだけ。
通常のゲーム機に比べ安定した高いインカムが得られます。
Jupiter
ジュピター
人気爆発
Fishing
フィッシング
豊かさを演出する、電子技術の
DECO データイースト株式会社
本　　社:〒171 東京都豊島区南池袋3-9-5 ☎(03)988-2571代
名古屋営業所:〒464 名古屋市千種区春岡通り6-28 ☎(052)762-5222
株式会社デコ・札幌:〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2415代
福岡営業所:〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2前田ビル ☎(092)474-0120
DATAEAST INC:SANTACLARA CA 95050 U.S.A.

ラッソ
Lasso
牛や馬や羊に
命をかけるカウボーイ。
ウルフが襲う、フロッグが
邪魔をする、投げ縄で捕えろ/
石をぶつけろ!! 腕一本の勝負に男
の野性がよみがえる。気分はすっかり
エキサイト　もっともハイブローで、
もっともシンプルなウエスタン
ゲームの決定版。
愛馬とカウボウイ
ウォーミングアップ
羊の群れ
牛の群れ
馬の捕獲成功!!
よみがえれ!! ワイルド・スピリッツ
SNK
株式会社 新日本企画
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号 千代田ビル別館5階
TEL.(06)365-6621(代) TELEX.5236785 SNKCO J
東京支店 ☎(03)866-6175
福岡営業所 ☎(092)471-8612~3
青森営業所 ☎(01752)2-7780
東大阪営業所 ☎(0729)65-0533

実績のメカニズム

メカ＋電子の時代

新製品 電子セレクター810-E

あらゆる角度から研究しつくしました。
イタズラ・不良疑貨から解放されます。
コインセレクターに頭を痛める事は無くなりました。

コインの種類	外径(mm)	厚さ(mm)
¥500	26.5φ	1.8
¥100	22.6φ	1.7

▲上記の種類の硬貨を選択して下さい。

●特長

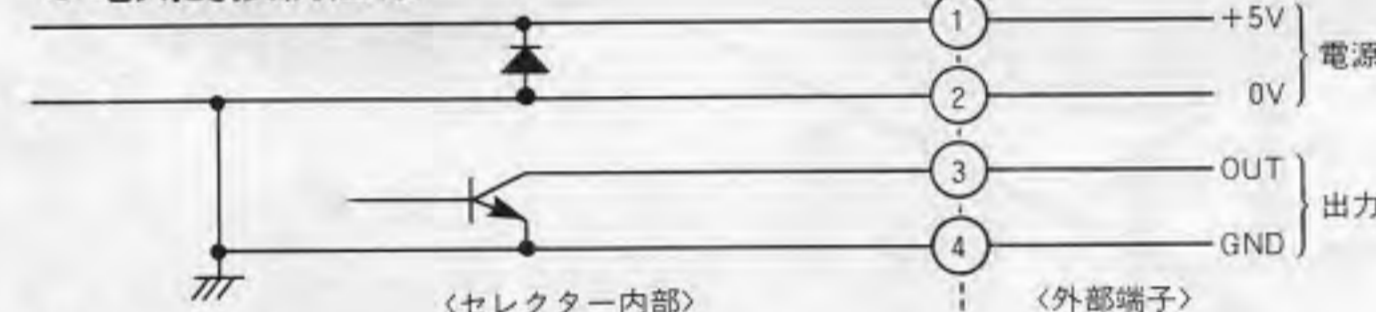
1. 従来のセレクターとの互換性も確保してあります。
2. メカ機構では限界のあった選別機構を思いきって電子化。
3. 従来のイタヅラ(ハリガネ、糸ツリ)を完全シャットアウト。

謹　　告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。電子セレクター810-Eは、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和57年7月

代表取締役　安　部　寛

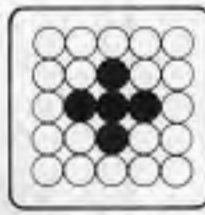
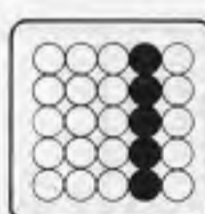
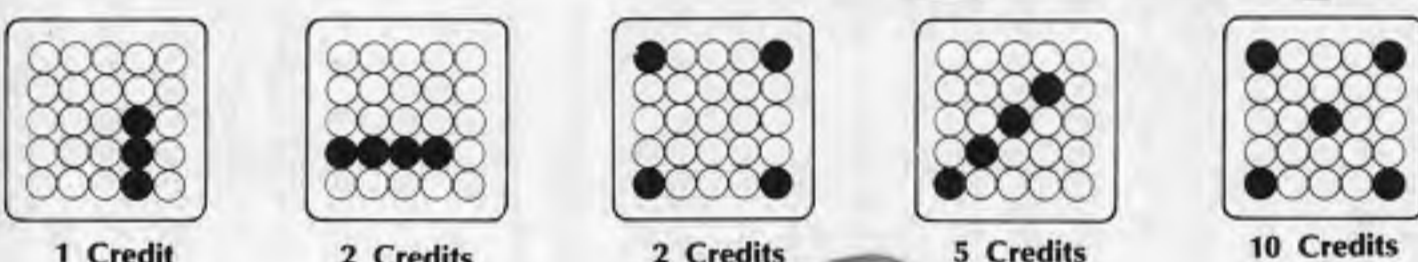
●電気的接続仕様

●端子説明

端子番号	名称	入出力別	電源状態および入出力信号条件
1	+5V (電源用端子)	入力	DC4.75V以上5.25V以下の電圧を1A供給すること。(実測では、正貨受入時330mA、待機時4mA)
2	0V (電源用端子)		
3	OUT (識別信号用端子)	出力	正貨が通過した場合、内部トランジスタが導通状態となる。(100ms±50ms間、1.5V以下) それ以外は、カットオフ状態である。
4	GND (識別信号用端子)		内部にて0V(電源用端子)に接続されている。

信頼と技術のふれあい

Asahi SEIKO CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社/東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F 〒107 ☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3－7－3 〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

テーブル(ボディ) **18インチ筐体**

より使いやすくなって新登場!!

楽しくゲームをプレイするには、やっぱりボディが肝心。オペレーターとプレイヤーの声をいかしてつくられた機能重視の筐体です。

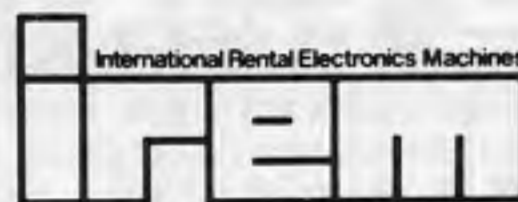
- ○完全実装、配線済でお手持ちの基板がすぐに使えます。
- ○モニターは14インチ、18インチで交換可能。たて、よこ兼用です。
- ○コントロールパネルは、一般標準型。
- ○レバーは、2・4・8方向兼用。
- ○ダブルコインセレクターは取付可能(1ケはメクラ板)。
- ○中間コネクターは60ピンを使用。
- ○大型基板も収納可能。
- ○電源容量もアップ(6A)

仕様：横/860mm、奥行/560mm、高さ/610－760mm、重量/55kg
容量/100V：100－200W、取付可能基板/350mm×440mm×90mm

おまたせしました!話題独占ニューゲーム、「ムーンパトロール」が遂に登場!!

発売中 **発進、スタンバイ!!**

穴・岩・UFO・地雷・ロボット戦車、その他いろいろな難関を、スーパー機能装備の月面車で走破。立体画像の中で繰り広げられる「ムーンパトロール」は、まさに未来を予感するスペースパトロールゲームです。

〒95－2029

アイレム株式会社
IREM CORPORATION

■本社/大阪府松原市西大塚1丁目3番29号 TEL0723(32)4751(販売部)
3-29,Nishiotsuka 1-Chome, Matsubara, Osaka, 580
Phone 0723(33)5451　Telex63074 IREM
■東京販売/東京都台東区池之端2丁目4－16 TEL 03(824)2601(代表)
■松原工場/大阪府松原市西大塚1丁目5－16 TEL 0723(36)1174(サービス部)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.12

本の話 ④

矢飛圓方

日刊紙の文芸時評っていうやつは一体誰が読んでるのかね。

と、ぼやきながらも俺は読んでますというのは野暮な話だが恥かしながら本当に俺は読んでんだよ。

ま、あれだな。今の文芸時評では少少オジンクサイことが気懸りにはなるのだが高橋英夫のが読めるんじゃないの、え、河野多恵子、ちょっと窓が小さすぎるのではないのかな。文学も政治と同じように、あるいは経済と同じように、科学と同様に偏見のかたまりであることには間違いはないのだけどさ、偏見とどういう大きさの窓から見るかということはまた違うんだよ。

石川淳が日刊紙の文芸時評を変えちまったんだっけ、吉田健一がそれを踏襲して、石川、吉田あたりまでは御老体ではあるし、とりあげる作品の数は少くてもそれぞれじっくりと熟成した文体で読ませたのだけれど、すべての文芸時評がこまめにその時その時の作品のすべてに目を通して、そういう緻密な作業を土台にして仮説を展開するという作業を放棄してしまうとこれはこれで問題にしなければなるまいってことよ。

以前、藤枝静男が《ちくま》で嘆いていたぜ。もっともこの人の友人である平野謙は実にこまめだったよな。

丸谷才一の時評は交友関係の広さを感じさせたし、大岡信の時評は小説と批評だけではなくて詩の時評においても丸谷の時評とはその広さとその深みにおいて一味の違いを知らせてくれたっけ。

大江健三郎の時評はやはり志がたかかった。そうして井上ひさしだが井上ひさしが昭和五十五年一月より昭和五十六年十二月まで「朝日新聞」文芸時評欄に掲載したものを纏めたのが『ことばを読む』である。

人生はメタモルフォーぜの連続ではあるのだが井上ひさしについていえば、もうすこしメタモルフォーぜについて考えてほしいということに盡きるぜ。

『ことばを読む』においても事情は同じだ。たしかにこの時評はいい仕事である。とりあげてある作品の範囲も非常に広いし、げんにこの俺もこの時評を読んで食慾をそそられ本屋でもとめて早速読んで、ああよかったとおもった本もあるし、ああ読まなきゃよかったと俺自身の軽卆さに臍を噛んだこともある。

守備範囲の広さからいえば、この時評を書くのに際して組まれたティーム、あるいはブレインが可成優秀であったような気がするのは俺のひがみだとは言わせぬつもりだ。まず単純に時間についてだけ考えてみてもあれだけの他の作品にかかずらわっていてその上これだけの広さにわたり自分で時評の作品の取捨選択にあたれるものではない。

ただそれが悪いことであるとは言わぬ、それはそれでいい、井上ひさしにとってこの仕事は非常にいい勉強になったはずである。文体も落着いてきた。

ただ井上ひさしの時評を読んで感じがつよく残ったことをひとつだけあげておくぜ。

井上ひさしは近来稀にみるミメーシスの才をもっていて一作ごとに成長し続けてはいるのだが、ミメーシスがその原作の最も良質な部分でなされていない場合が多いのが気懸りになる。

漱石についても宮沢賢治についてもe・t・cについてもそうだが、ここではシェークスピアを例にとろう。

『ことばを読む』八十六頁から九十六頁にかけては〈日本の中のシェイクスピア〉という題でまず小田島雄志がシェイクスピア三十七本の戯曲を完訳したことをとりあげついで大岡昇平の『ハムレット日記』を賞讃し、最後に河竹登志夫『作者の家』についてふれている。

井上ひさしは小田島雄志や大岡昇平を読んでシェークスピアの読み方について色色と気がついたはずだ。はっきりいえば自分の読み方、いや、殆んど読んではいなかったかもしれないが、それを脆弱な土台にしてでっちあげた戯曲をこの人はものしている。

読者としては、他ならぬ井上ひさしの読者としては、やはり小田島雄志のシェークスピアや大岡昇平のシェークスピアをとりあげる限りは、自分の今迄のシェイクスピアの読み方がその鞍部の最も低いところでなされていたことについても触れて慾しいとおもう、そういう作業が積み重ねられる裡にはじめて今迄は吹けば飛ぶような危惧を感じさせたこの人の成長を信じることが出来るようになるというものだぜ。

ここまでいえば酷になるかもしれないが、シェークスピアについては小田島雄志『シェークスピアの人間像』は昭和五十七年四月一日発行でその定価は二五〇円であり、シェークスピアの最も高いところ、最も良質なところでその工夫、その仕掛（この言い方も鼻についてきたのだが）をとりあげているのだが、井上ひさしのシェークスピアはこの本よりずっと前に出版されていてこの本よりずっと定価がたかくてさ、シェークスピアについてはずっと得るところが少ないぜ。

ここでこう言ってもなんだが、俺は勿論井上ひさしの志は高く買っているぜ、ただ、この国ではちょっと売れるようになるとすぐに突然有象無象の〝賞め魔〟が雨後の筍のように続出する、それを憂えるというのもちょっと変だが、早い話が近時代小説で少し売れ出した作家なぞ面白かったよな、その作家の志はこの上なく低く田舎の床屋の政談を決して上まわらぬものだったのにさ、東大のロシア史か何かの菊池某なんかもつい調子にのってこいつによいしょをしてしまった。菊池よ今になって失敗したとおもっているのなら、おもっているのに違いないとおもうが、きちっとおとしまえだけはつけておけ。

井上の〝賞め魔〟がよく言う言葉の魔術師というのも俺からみれば半分は眉唾物だぜ、気をつけな、正確な漢字が分らなくて辞書を引く、引いたついでにそこらを見れば、似たような語はごろごろとしてるということもあらあな。下り目にかからぬうちに、上り目の間にそのミメーシスの才で、その対象の最も良質な部分のミメーシスを選びぬいて自分のスタイルをと、で終る。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Arcade Video Still Dominate

The 20th AM Show Mostly Succeeds In Ruling Out Gambling Machines

From September 30 – October 2, the 20th Amusement Machine (AM) Show was held at the International Trade Center, Harumi, Tokyo, under the co-sponsorship of the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), the Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA) and the Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO). Compared to other years, the 82 AM Show attracted less visitors, and lacked its usual briskness. The reasons are attributable to 1) the fact that copied video games still dominant the market, and 2) despite the damage illegal gambling machines are doing to the arcade game market, powerful countermeasures against them have no been taken in earnest.

Additionally, towards the unauthorized copies of video games JAMMA and NAO are approaching the problem from somewhat of a different attitude. NAO, in paricular, even tried to justify the use of unauthorized copies used by some of its members this summer, and stood in opposition to JAMMA. As for the illegal use of gambling machines, both JAMMA and NAO have declared that such use be banned in the trade. In actuality, however, as pointed out by some people, these two associations still have members who are manufacturers or sellers of gambling machines intended for illegal use. Although associations are endeavoring to control the manufacture, sale and operation of these gambling machines, these unlawful members are far from controlling themselves. In view of these circumstances, the sponsors made their own rules which prohibited the exhibition of certain gambling machines at the current AM Show, and were substantially successful. Despite these efforts though, some members exhibited their illegal products neglecting the voluntary rules which had been set up, and created serious problems.

There are some people who assert that the just concluded dull AM Show was attributable to the greatly suppressed exhibition of gambling machines. But, this is not true. There are also people who say that the Game Machine Festival held by a group of small dealers of gambling machines (most of them are not JAMMA members, and have low credibility), deprived the AM Show of its spark. This also is not ture. Even on the underground market, gambling machines having a commercial value are products of only a few manufacturers – who are JAMMA members. Moreover, the GMF is merely an attempt to sell products in foreign countries, which have a low commercial value and are difficult to sell in Japan. The AM Shows are primarily for the steady development of pure and sound AM business. In view of these circumstances, JAMMA intends to expel gambling machine dealers from its membership after the AM Show.

Deco "Burger Time" Licence

Midway For Coin-op, Mattel For Home Video

Data East Corp. of Tokyo has recently announced that, concerning its video game "Burger Time" (called "Hamburger" in Japan), it granted Bally Midway Mfg. Co. of Illinois, U.S.A., manufacturing rights on coin operated games for the North American markets (the U.S.A., Canada, and Mexico). Additionally, Mattel Electronics of California, U.S.A., was granted manufacturing rights on home videos and toys for the entire world market excluding Japan.

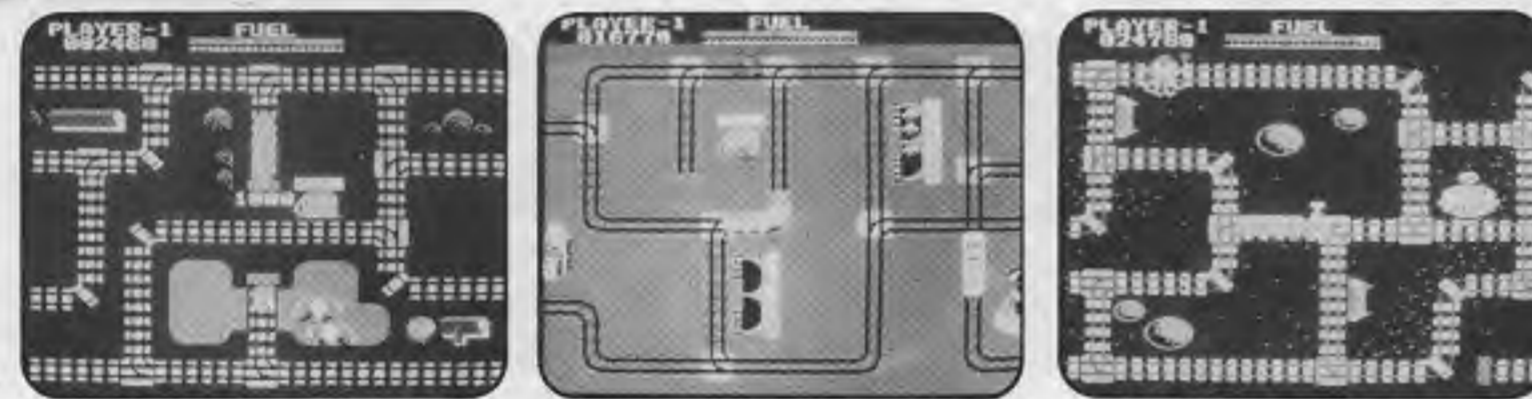
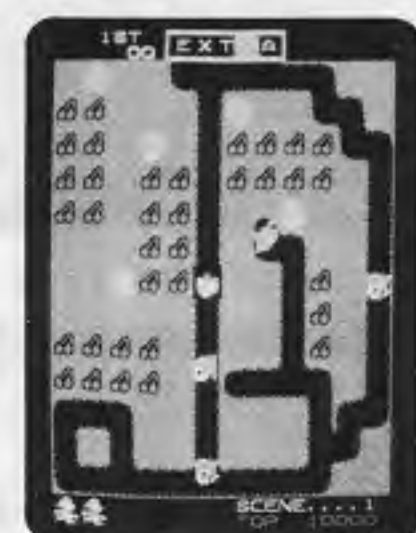
Data East developed "Burger Time" as one of its deco cassette (DC) system games, and from the end of August the game's cassette tape has been selling well in Japan and is increasing in popularity.

The theme of the video game "Burger Time" is hamburger making, and players can by manipulating a cook, skillfully drop ingredients to be included on the hamburger from among many shelves above, onto the dish below, until the hamburger is finally made.

In accordance with the current licencing agreements, Data East will provide Bally Midway with the game's soft in the form of the PC board and original custom chip. Bally Midway will complete the new game not as a deco cassette system, but as a model, and commence shipment in November.

The finished DC system products and game soft (cassette tape) are already being sold in the North American market by Data East Inc. of California, U.S.A., a subsidiary of Data East Corp. In the case of "Burger Time", the American subsidiary will sell it, along with Bally Midway.

Photo above: At Data East's booth in the AM Show (l-r) David Matrofski, president of Bally Midway, Tetsuo Fukuda, president of Data East.

Mattel Electronics, which was licenced in the area of home appliances, including home videos, hand held and tabletop toys, is already manufacturing and selling home video cartridges of "Lock'n' Chase", "Mission-X" and "Disco No. 1". "Lock'n' Chase", is a very popular game, and one million cartridges have already been sold. As for the use of characters other than in video games (merchandising), Mattel has exclusive licencing rights.

Editor: *Masumi Akagi*

Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Namco "Pole Position" Hit

And Sega "Pengo," Taito "Time Tunnel"

At the current AM Show, exhibitors showed much zeal in the development of a progressive array of video games. Some, however, exhibited incomplete products. Thus, as in past, there was confusion. From an international point of view, the show saved face due to various new video games which were unveiled.

Namco exhibited "Pole Position" and "Super Pac-Man", which were highly popular. Due to its new screen and exquisite game soft "Pole Position" – a video drive game – was excitedly talked about. As a sequel to "Pac-Man", "Super Pac-Man" is expected to ensure stable operating income. Sega unveiled "Astron Belt" (to be sold next spring). A trial manufacture, it has a built-in video disk which drew much attention. It features vivid video disk images appearing on the video game screen so that the entire scene becomes remarkably attractive. Sega also attracted attention with "Pengo" and "Zoom 909". "Pengo" is an interesting game in which a penguin moves ice. "Zoom 909" is a space war game played with 3D images. Taito unveiled "Time Tunnel" and various other game machines. "Time Tunnel" features a train that runs along rails which are set one after another so as to speed into space.

In the wake of its DC system "Hamburger", Data East unveiled "Fishing", which was also popular. In addition to these new games, several others were also displayed. They included Japan Leisure's "Blue Print" (a game licenced by Zilec of U.K.), Universal's "Mr. Do!", Konami's "Pooyan" and Sigma's "Ponpoko". Later this year however, many other new video games will be unveiled.

Reflecting the stagnant market for arcade games other than video games, no attention drawing products were exhibited at the current show. In the area of kiddie rides, the variety of battery fixed car types is increasing.

As for next year's AM Show that should naturally be held in the autumn of 83, nothing remains to be decided on even after the current show. It is likely that JAMMA will organize it independently, but time schedules and the convention center have not been fixed yet.

UNIVERSAL

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330㈹
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561（第3工業団地）

札幌営業所 ☎(011)841-8934㈹
新潟営業所 ☎(0252)71-6006㈹
北関東営業所 ☎(0285)25-5521㈹
大宮営業所 ☎(0486)44-0946㈹
静岡営業所 ☎(0542)83-6781㈹
豊橋営業所 ☎(0532)46-6103㈹
名古屋支社 ☎(052)461-2341㈹
大阪支社 ☎(06) 304-3955㈹
小豆島営業所 ☎(08796)2-5368㈹
山口営業所 ☎(0834)32-0011㈹
九州支社 ☎(092)471-6188㈹
沖縄営業所 ☎(09889)7-6655㈹

EXPORT DIVISION

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

TAIWAN FACTORY
A4-43, K. E. P. Z. Kaohsiung, Taiwan